

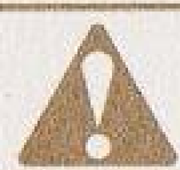
Baldur's Gate™



Game Manual

バルダーズ・ゲート 完全日本語版 取扱説明書

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

 注意　セガ PCディスク使用上のご注意

●健康上のご注意●

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、モニターやテレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。
●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくモニターやテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

●汚れを拭くときは●

ディスクはレンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●保管場所に注意する●

使用後のディスクは元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

SEGA PCディスクは、コンピューター専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

★本ディスクにRead meが入っている場合は、必ずお読みください。大切な情報を記載しています。

●パソコン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。
●このディスクを賃貸業に使用することを禁じます。
●この取扱説明書を無断で複製（コピー）することを禁じます。
●このソフトを無断で複製（コピー）することおよび解析することを禁じます。
●付属のユーザー登録ハガキを使い、ユーザー登録を必ず行ってください。ユーザー登録がされていない商品では、サポートを受けることができません。
●この取扱説明書の再発行はいたしません。大切に保管してください。

このたびはセガPCソフト『バルダーズ・ゲート完全日本語版』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書を必ずお読みください。

動作環境

本ソフトをプレイするには以下の条件が必要です。

OS	Windows 95/98日本語版
CPU	Pentium 166MHz以上（200MHz以上推奨）
メモリ（内蔵RAM）	32Mバイト以上（48Mバイト以上推奨）
ハードディスク空き容量	320Mバイト以上（560Mバイト以上推奨）
ディスプレイ解像度	640×480ドット、High Color（16ビット）以上必須
グラフィックボード	DirectDraw対応
	VRAM 2Mバイト以上※（VRAM 4Mバイト以上推奨）
サウンドボード	DirectSound対応
CD-ROMドライブ	4倍速以上（8倍速以上推奨）

※24ビットおよび32ビットカラーでプレイされる場合、グラフィックボードによってはVRAMが4MB必要になる場合があります。

ご注意

●本ソフトは、DirectX（6.0）を使用しています。Windows95/98のドライバーがDirectXに対応していない場合、ご使用のパソコンメーカーから新しいドライバーを入手する必要があります。弊社では配布できません。
●液晶ディスプレイのパソコンでは、本ソフトの動作は保証できません。
●通信プレイには、通信速度28800bps以上のモデム（33600bps以上推奨）、TCP/IPまたはIPX/SPX互換プロトコル対応のLAN環境、シリアルクロスケーブルのいずれかが必要です。

※ DirectXは、付属のものを使用してください。他で入手したDirectXをご使用になると正常に動作しない場合があります（DirectXは本ソフトに含まれており、ゲームインストール時に自動的にインストールされます）。
※ ゲーム中はシステムエージェントなどの常駐ソフトは終了してください。起動しているとゲームの動作に支障をきたす恐れがあります。
※ ゲーム中はパワーマネージメントを無効にしてください。有効にしておいたままゲームをプレイした場合、正常な動作が保証できない場合があります。
※キャラクター名およびセーブファイル名は、日本語では入力しないでください。動作保証外であり、誤動作の原因となります。通信プレイでのチャット時の日本語入力可能です。
※本ソフトは英語圏からの移植のため、英字入力時のキーアサインは101英語キーボード用になっています。日本用キーボードの英字の刻印とはキーアサインが一部異なりますのでご注意ください。
※ ゲーム中はWindows95/98のアニメーションカーソルを使用しないでください。誤動作の原因となります。
※ 本ソフトは、MMX Pentiumプロセッサおよび、Pentium IIプロセッサ上でも動作します。



英語版をお持ちの方へ

「バルダーズ・ゲート完全日本語版」は、CDの1枚目の中の「Setup.exe」をダブルクリックすれば、「バルダーズ・ゲート英語版（セガ発売）」の上に上書きできます。「バルダーズ・ゲート英語版（セガ発売）」のセーブデータは、そのまま「バルダーズ・ゲート完全日本語版」でもプレイ可能です。ただし、クリアしたムービーは見ることができなくなってしまいますので、プレイに関しては「バルダーズ・ゲート完全日本語版」の最初から始められることをお勧めします。

目 次



ゲームの手引き

マニュアル第一章

プロローグ

ソードコーストの断崖に寄り添ったキャンドルキープの城壁には、フェイルーンの地で最も優れた、幅広い分野の文書がそろっている。それは堂々とした要塞である。フォーゴトンレルムを襲う数々の陰謀からまぬがれることができたのだ。要塞は他の世界から隔離され、よく統制されている。そしてあなたの故郷でもある。

この神聖なる学問の殿堂にてあなたの物語が始まる。あなたは20年間の人生の大半を、賢人ゴライオンの元、この城砦にて過ごしてきた。育ての父としてゴライオンは幾千もの英雄やモンスター、恋人達、異端者、戦闘、そして悲劇の物語などのもとにあなたを育ててきた。だが、決して語られぬ物語が一つだけあった。あなたの本当の人生についてである。あなたは孤児であると聞かされていたが、その過去は謎に包まれたままである。

最近ゴライオンは何か悩みでもあるのか、あなたと距離を置いている。さりげなく聞いてみても、何も言わない。ゴライオンが賢いという事実があなたを安心させる。いずれ時期が来れば教えてくれるだろうが、彼のかたくなな沈黙がひどく心配だ。

今日はゴライオンが今までにない様子で興奮している。日中の仕事を途中で止めさせにわざわざやって来る。理由も説明なしに、彼の持つわずかな財産である金貨を全て持たせ旅の準備をさせる。とにかく今はキャンドルキープの前に立ち、突然の無計画な旅に必要な道具を買うところだ。

エルミンスター：「ほっほっ、ヴォロが案内書と呼んでいるこの情報の吹き溜まりにも、もしかしたら役に立つ断片を見つけることができるじゃろうて」

ヴォロ：「おいおい、こいつはれっきとした案内書だぜ、じいさん。あんたの舌が引っこ抜かれないように気をつけとけよ…、俺には頼りになるダチどもがいるんだ」

序盤の主な仲間（NPC）



イモエン（Imoen）

シーフ／女／ヒューマン

主人公の幼なじみで、外の世界に強いあこがれを持つ。シーフ能力は、隠された罠を発見したり、鍵のかかった宝箱をあけるのに役立つ。



モンタロン(Montaron)

ファイター・シーフ／男／ハーフリング

フレンドリーアーム・インへの街道にいる。ツァーの仲間で彼を仲間にすると一緒に仲間になる。



ツァー(Xzar)

ネクロマンサー／男／ヒューマン

フレンドリーアーム・インへの街道にいる。ナシュケルの市長に会う旅をしている。能力は低いがスペシャリストメイジ。仲間にできる。



ジャヘイラ(Jaheira)

ファイター・ドルイド／女／ハーフ・エルフ

フレンドリーアーム・インにいる。主人公の新たな守護者となってくれる。男顔負けの猛者で頼りになる。



カリード(Khalid)

ファイター／男／ハーフ・エルフ

フレンドリーアーム・インにいる。ジャヘイラの夫で彼女を仲間にすると一緒に仲間になってくれる。



カゲイン(Kagain)

ファイター／男／ドワーフ

ベレゴストにいる。傭兵を募集しており、募集に応じると仲間になる。

インストール前のご注意：ウィルスチェックプログラムなどのユーティリティーやアプリケーションソフトを実行している場合は、それらのソフトをいったん終了してからインストールを始めてください。これらのソフトはインストールの妨げとなる場合があります。

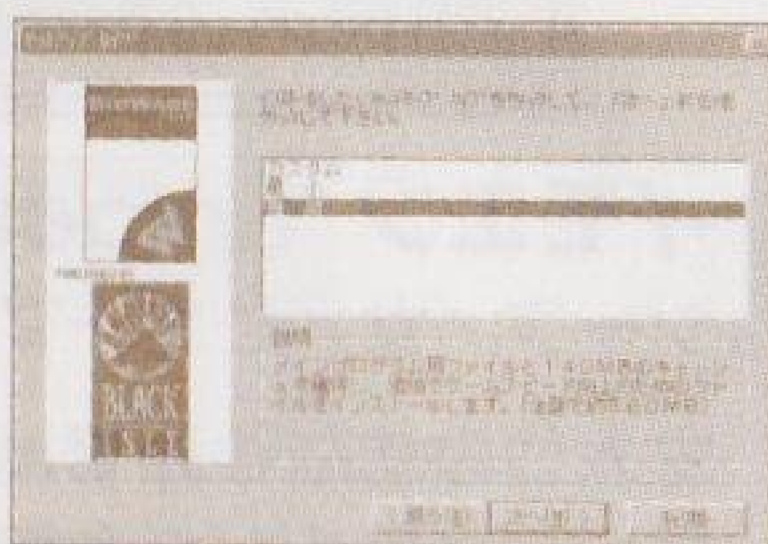
インストールのしかた

本ソフトはハードディスクにインストール(セットアップ)して使用します。インストールは以下の手順で行ってください。

❶ Windows95/98を起動します。
❷ DISC 1をCDドライブにセットしてください。自動的にインストールメニューが表示されます（オートプレイ機能）。
❸ メニュー画面で「インストール」を押してください。
❹「ソフトウェア利用規約」画面で「はい（Y)」を押すと、「ようこそ」ダイアログが表示されます。「次へ（N)」を押してください。
❺「セットアップタイプ」ダイアログが表示されますので、インストールするタイプを3つの中から選んでください。



メニュー画面



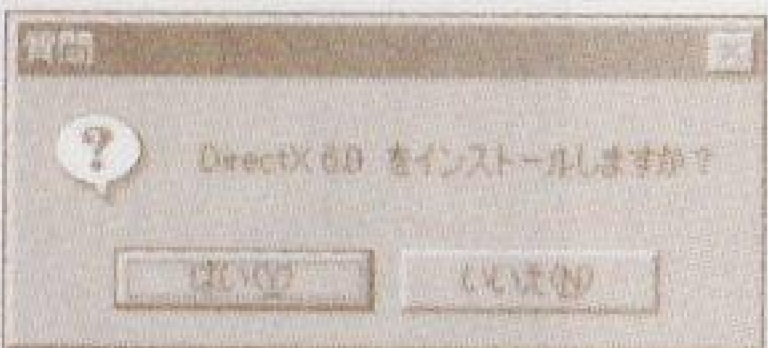
「セットアップタイプ」ダイアログ

最小： 最低限のファイルをインストールします。320MB以上の空き容量（キャッシュ：80Mバイト）が必要になります。
推奨： より多くのファイルをインストールします。560MB以上の空き容量（キャッシュ：140Mバイト）が必要になります。
カスタム： 自分でインストール内容を選択できます。フルインストールも可能です。（キャッシュ：80Mバイト・140Mバイト・240Mバイトから選択)。

※キャッシュはマップデータに使う容量のことです。キャッシュが増えれば増えるほど、マップのロード時間が短くなります。マルチプレイヤー（P.31）の場合は、140Mバイトの「キャッシュ」を確保する必要があります。
※「カスタム」で、インストールする場合、Windows95/98が2GB以上のHDの空き容量を認識できない場合があります。明らかに2GB以上の空き容量がある場合は「強行インストール」を行ってください。インストールは問題なくできます。



「プログラムフォルダ」ダイアログ



DirectXダイアログ

❻「インストール先の選択」ダイアログでインストール場所を確認して問題がなければ「次へ（N)」を押してください。変更する場合は「参照（R)」を押してください。次に、お使いのCPUの速度が200Mhzより速いか遅いか聞いてきますので、どちらかを選択して、「次へ（N)」を押してください。
❼「プログラムフォルダ」ダイアログの名前を決定して「次へ（N)」を押してください。設定内容の確認画面が表示され、「次へ（N)」を押すと、インストールが始まります。インストールの最後にDirectXをインストールします。既にこのバージョンのDirectXがインストールされている場合は<いいえ>を押してください。完了ダイアログで「完了」を押すと、インストールの完了です。



完了ダイアログ

インストール後のご注意：インストール後も、本ソフトのCD-ROMはCDドライブにセットしておいてください。本ソフトのCD-ROMがCDドライブにセットされていないとゲームをプレイできません。

アンインストールのしかた

本ソフトが不要になったら、以下の手順でゲームをアンインストール（削除）してください。

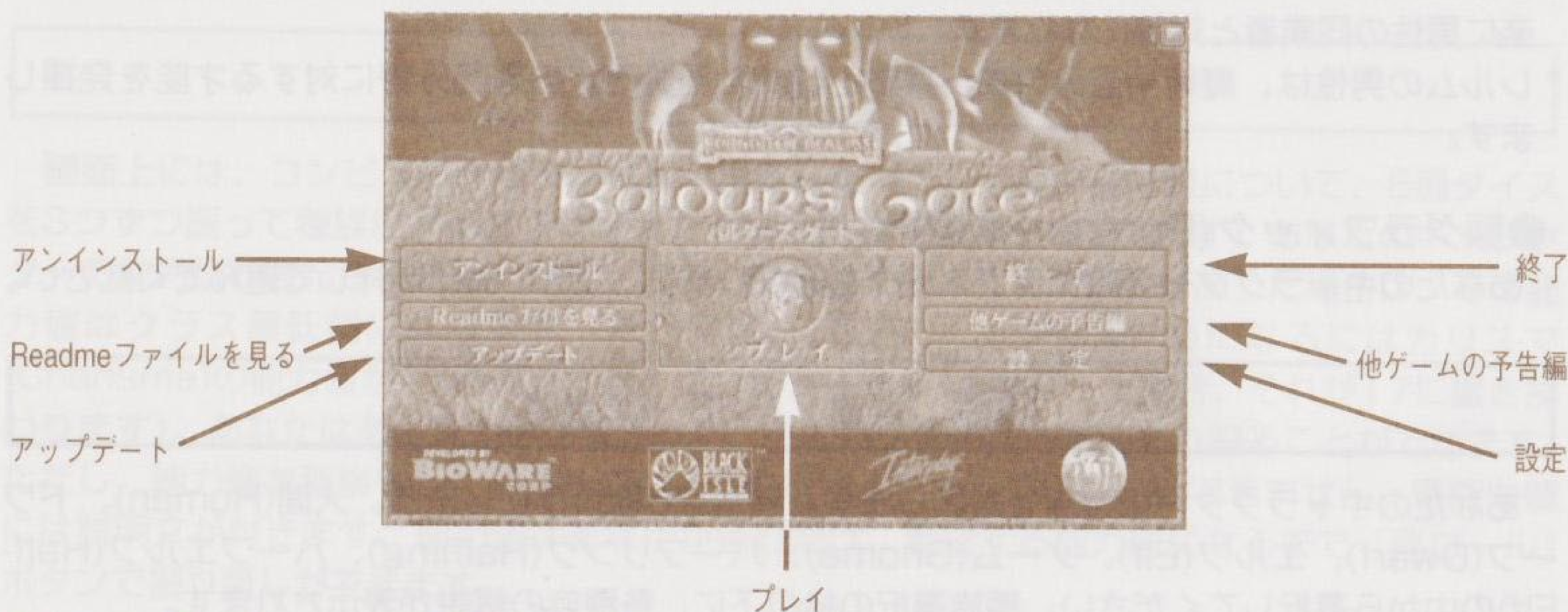
❶ 本ソフトのDISC 1をCDドライブにセットしてください。自動的にメニュー画面が表示されます。
❷ インストールメニューで<アンインストール>を押してください。
❸ 確認ダイアログが表示されたら、「はい(Y)」を押してください。アンインストールが始まります。
❹ アンインストールが終了したら、<OK>を押してください。

アンインストールを行ってもキャッシュやセーブファイルはそのまま残ります。必要のない場合は手動で削除してください。コントロールパネルの「アプリケーションの追加と削除」やスタートメニューの「バルダーズ・ゲートをアンインストールします」を使えば、CD-ROMがなくてもアンインストールできます。

インストール・アンインストール時にインストールダイアログが表示されない場合

●自動的にインストールメニューが表示されない場合は、「マイコンピュータ」の本ソフトのCD-ROMをクリックしてください。 ●上記の動作を行ってもインストールメニューが表示されない場合は、「マイコンピュータ」の本ソフトのCD-ROM内にある「setup.exe」をクリックしてください。

メニュー画面の説明



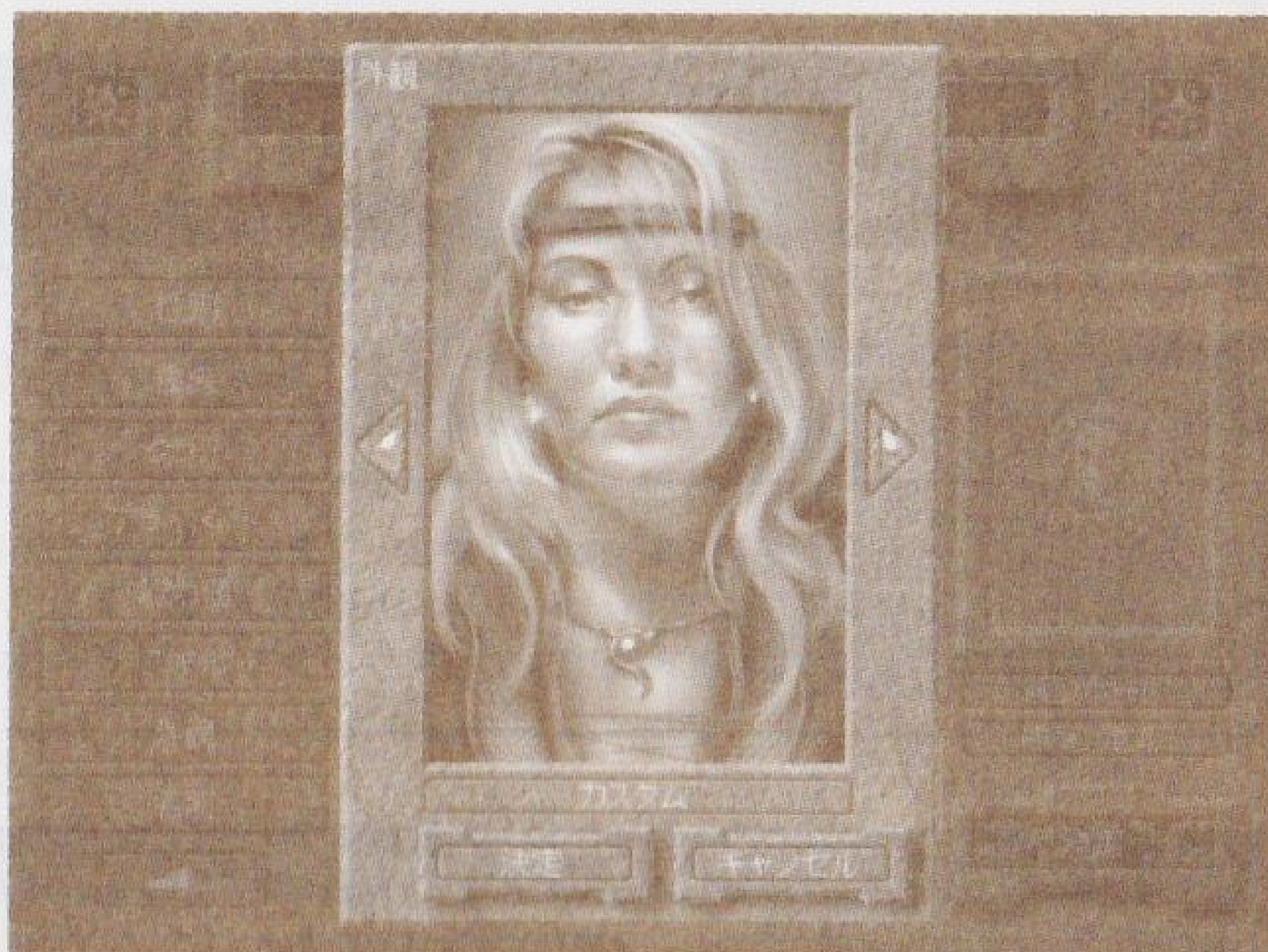
Windows スタートメニューから「Baldur's Gate」を選ぶとメニュー画面が表示されます。

・アンインストール：	「Baldur's Gate」をアンインストールします。
・Readmeファイルを見る：	Readmeファイルを表示します。
・アップデート：	自動的にウェブブラウザを立ち上げて、バルダーズゲートのホームページへアクセスします。Baldur's Gateのアップデートやトラブルシューティングなどの最新情報を見ることができます。
・プレイ：	ゲームを始めるためのメニュー画面に移行します。「シングルプレイヤー」（1人用)、「マルチプレイヤー」（通信プレイ)、ムービー(他のゲームの予告編を見る)、終了（ゲーム終了)があります。
・終了：	アプリケーションを終了します。
・他ゲームの予告編：	他のBlack Isle Studioのゲームソフトのデモムービーを見ることができます。
・設定：	オプション、キーボードショートカット（呪文など）などの設定を行います。

キャラクター作成

キャラクターを作成するには、以下の手順に従ってください。キャラクター作成中に「キャンセル」のボタンを押すと、ゲームの初期画面に戻ってよいか尋ねるダイアログが出ます。またキャラクター作成画面内で前の項目に戻りたい場合は、画面左下にある上向き矢印を押してください。

※「インポート」で作成済みのキャラクターを読み込むこともできます。



性別／顔グラフィック

まず、あなたのキャラクターの性別を決定してください。男性(♂)か女性(♀)かを選択し、「決定」ボタンを押してください（これ以降の項目でも同様です)。

* レルム(Realm：P.39参照)の女性は、どんな分野にでも才能を発揮し、技量や評判の点では楽に男性の同業者と対等になれます。
* レルムの男性は、魔術や盗みの技、兵法といったそれぞれの専門分野に対する才能を発揮します。

●顔グラフィック(Portrait)の選択

あなたのキャラクターの顔グラフィックを選択します。左右の矢印を押して選んでください。

種族　詳細：P.85～86参照

あなたのキャラクターの種族を選択します。種族は6種類存在します。人間(Human)、ドワーフ(Dwarf)、エルフ(Elf)、ノーム(Gnome)、ハーフリング(Halfling)、ハーフエルフ(Half-Elf)の中から選択してください。種族選択の枠の下に、各種族の解説が表示されます。

クラス（職業）　詳細：P.86～90参照

あなたの選んだ種族で可能なクラスとクラスの組み合わせがハイライトで表示されます。希望するクラスを一覧の中から選択してください。クラス選択の枠の下に、各クラスの解説が表示されます。また、基本的なクラスの他に以下の特殊なクラスもあります。

●マルチクラス（能力制限あり・人間以外）

人間(Human)以外の種族ではマルチクラスを選択することができます。マルチクラスでは、複数のクラスの長所と短所を併せ持つことができます。人間のキャラクターはのちに、以下に示すデュアルクラスを選択することができます。

●デュアルクラス（能力制限なし・人間のみ）

人間だけがデュアルクラスのキャラクターになることができます。キャラクターは冒険をあるクラスで開始し、後に別のクラスに変更することができます。キャラクターがクラスを変更したら、新しいクラスのレベルが以前のクラスのレベル以上になるまでは、以前のクラスの能力を使用することはできません。以前のクラスと同じレベルに達したら、どちらのクラスの能力も現在のレベルで使用することができます。キャラクターは、クラスを変更した場合、その時点で以前のクラスは成長しません。

※自分のキャラクターをデュアルクラスにするとき、新たなクラスに変化するのに必要なだけの最低能力値を満たしておく必要があります。変化可能なクラスのなかに、デュアルクラスにしたいようなクラスが見当たらないときは、そのクラスに必要なだけの能力値を自分のキャラクターが持っていないということです。しかし、表示されているクラスへはすべてデュアルクラスに変更することができます。

アライメント（属性） 詳細：P.90～92参照

プレイヤーはクラスと種族に準じたアライメントを選択します。それぞれのアライメントには、説明文が付きます。アライメントは、あなたのキャラクターが周囲に対してどのように振る舞うかを決定します。選択するまえに、それぞれの説明をよく読んで下さい。ゲーム中にあまりにもあなたのアライメントとかけ離れた行動を取ると、重大な結果を引き起こします。能力値が減少することになるかもしれません。

能力値 詳細：P.86参照

画面上には、コンピュータがランダムで決定した（それぞれの能力値について、6面ダイスを3つずつ振って種族による修正を加えたものと同様に計算されています）あなたのキャラクターの能力値が表示されます。クラスごとの最低能力値よりも低い値があった場合は、その能力値はクラス最低値になります（たとえば、パラディン(Paladin)になるにはカリスマ(Charisma)の能力値が17必要ですが、コンピュータが12を振った場合、それが17に置き換わります)。あなたはある能力値を減らして、その分を他の能力値に割り振ることができます。ただし、能力値を種族もしくはクラスによる最低値より低くすることはできません。各能力値には説明文が付きます。能力値はあなたが望むだけ、希望する能力値になるまで「再ロール」ボタンで振り直しができます。

能力値の数値は、数値横の「＋」「－」ボタンで増減が可能です。増やすためにはあらかじめ「－」ボタンでどこかの数値を減らし、ポイントを浮かせておく必要があります。また、減らす場合も、そのクラス・種族に必要な最低値より低くすることが出来ません。この制限の上で、減らしたポイントを他の能力値に回すことが出来ます。

スキル 詳細：P.92～96参照

●熟練度スロット(武器技能)

全てのキャラクターは武器技能を受けることができます。キャラクターが取得できる武器の一覧が表示され、それぞれの武器には説明文が付きます。キャラクターは技能を取っていない武器を使用することもできますが、その武器に関する項目すべてに「－1」の修正を受けます。

パラディン(Paladin)、レンジャー(Ranger)は技能に2点目を費やすことでさらに武器使用に習熟することができます。これにより、命中判定とダメージにボーナスを得ます。ファイター(Fighter)のみ技能に3点以上割り振ることができます。デュアルクラスのファイターは、ファイタークラスでアクティブ時のみ3点以上割り振ることができます。
(以下は該当キャラクターのみ選択できます)

●特殊能力：シーフ能力 (シーフ系のみ)

あなたのキャラクターがシーフであるか、もしくはシーフの能力を持つマルチクラスのキャラクターならば、シーフ能力にポイントを割り振ります。レベル1では30ポイントを、それ以降のレベルでは20ポイントをシーフ能力に割り振ることができます。シーフ能力にはスリ(Pick Pockets)、鍵開け(Open Locks)、罠発見(Find Traps)、ステルス/隠密(Stealth)があります。それぞれの能力には説明文が付きます。

●特殊能力：呪文 (メイジ・プリースト系のみ)

あなたのキャラクターが魔法を使えるなら、画面上でレベル1呪文を選択します（呪文の詳細についてはP.97「魔法と呪文のシステム」を参照してください)。これがゲーム開始時にキャラクターが所持している呪文です。各呪文には説明文が付きます。

●特殊能力：仇敵 (レンジャー系のみ)

レンジャー(Ranger)は仇敵を選択します。レンジャーはこのタイプの生物と戦闘する場合にボーナスを得ることができます。以下から選択してください。
キャリオンクロウラー(Carrion Crawler)、エターキャップ(Ettercap)、グール(Ghoul)、ギバーリング(Gibberling)、ノール(Gnoll)、ホブゴブリン(Hobgoblin)、コボルド(Kobold)、オーガー(Ogre)、スケルトン(Skeleton)、スパイダー(Spider)。

外観

キャラクターのモデルが表示されていますが、髪や肌の色、服装の基調となる色とあしらいの色を変更することができます。服装の色2色は冒険開始後の詳細表示画面でも変更することができます。それぞれについて、現在の色を表示しているボックスをクリックして、色選択ボックスを呼び出して新しい色を選択します。
「外観」を決定した後、「サウンド」でキャラクターの声を設定できます。

名前

最後の仕上げにはキャラクターの名前が必要です。テキストボックスをクリックして、名前を入力してください。入力したら、Enterキーを押すか「決定」をクリックしてください。

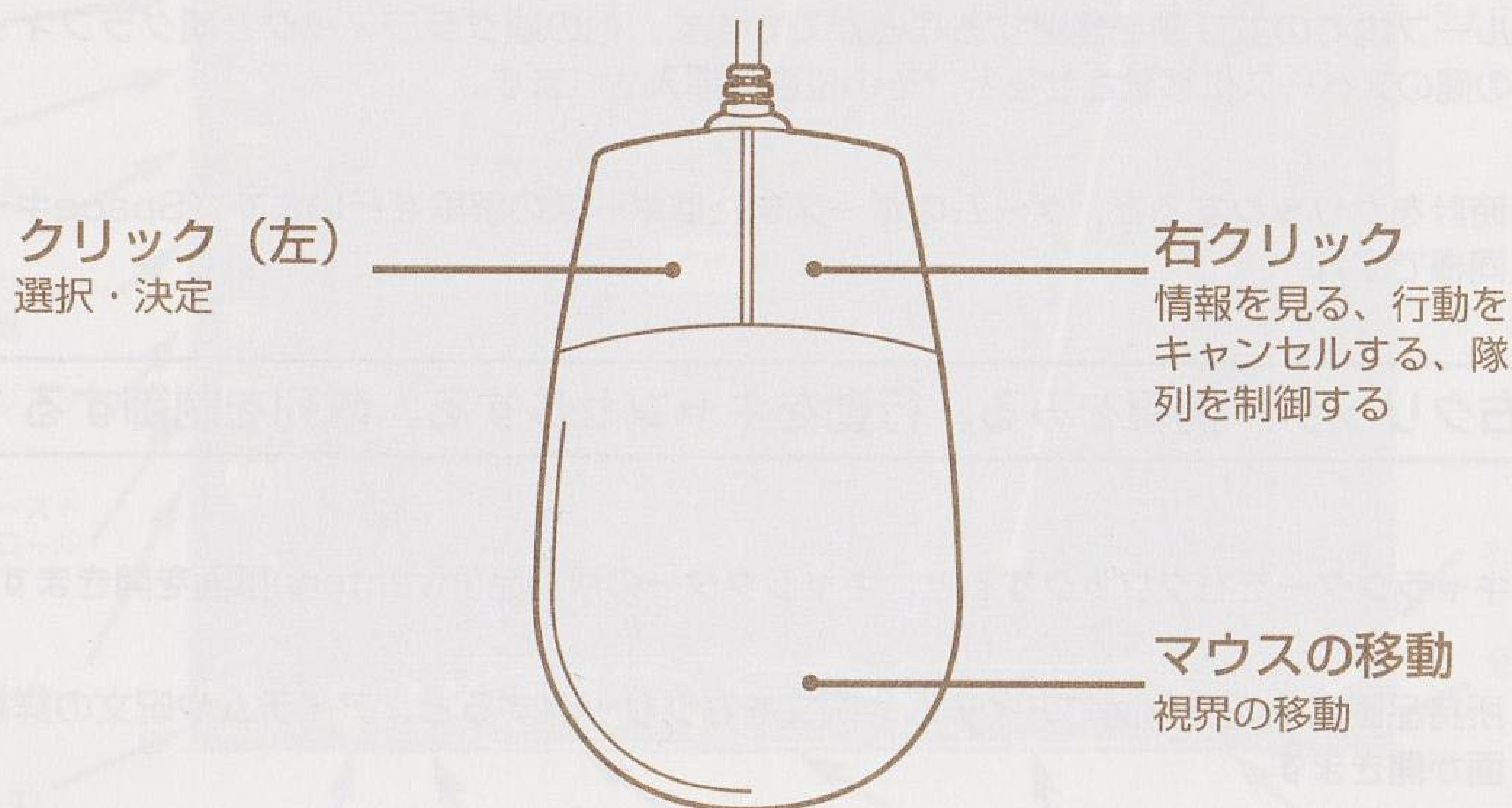
※キャラクター名およびセーブファイル名は、日本語では入力しないでください。動作保証外であり、誤動作の原因となります。通信プレイでのチャット時の日本語入力可能です。
※本ソフトは英語圏からの移植のため、英字入力時のキーアサインは101英語キーボード用になっています。日本用キーボードの英字の刻印とはキーアサインが一部異なりますのでご注意ください。

以上すべての項目が完了したら、右下にある「決定」をクリックしてください。変更する場合は、左下の上向き矢印をクリックしてこれまでに入力した項目を入力し直してください。

操作方法

バルダーズ・ゲートのインターフェースは多岐に渡っています。これらのインターフェースは基本的な操作を覚えてしまえば非常に楽にゲームが進められるようデザインされています。

ここでは、種々のウインドウやボタンについての役割や操作法などといった、数々のインターフェースについて解説します。ほとんどの物の役割は、プレイすれば自然に解るでしょう。



クリック（左）による動作：選択・決定

- キャラクターを選択します。またはキャラクターの顔グラフィックを選択します（他のキャラクターもしくはグループが選択されている状態では、今まで選択されていたものは解除されて、新しいキャラクターが選択されます）。

- Shiftキーあるいは、Ctrlキーを押しながら地図上または顔グラフィックの複数のキャラクターをクリックをすると、それらの複数のキャラクターや顔グラフィックを選択します。また、まだ選択されていないキャラクターをクリックをすると、それらのキャラクターを選択済みのキャラクターに加えます。

- 顔グラフィックをダブルクリックすると、そのキャラクターを画面中央に表示させせます。

- ボタンを押すと、キャラクターの行動を決定します。防御(guard)、会話(talk)、攻撃(attack)（武器をクリック）などです。

- 既に選択されている呪文を唱えたり、アイテムを使用したりします。

- 地図上をクリックすると、選択されたキャラクター（たち）はその地点へ歩いていきます。隊列(formation)を決定するモードでは、右クリックを用います。

- ゲーム画面の上でクリックをしてドラッグすると、複数のキャラクターを選択します（ドラッグすると選択枠が表示されます）。

- 現在選択中のキャラクターがアイテムを拾います。複数のキャラクターが選択されている場合は、一番上に肖像のあるキャラクター（リーダー）がアイテムを拾いに行きます。

- キャラクターの顔グラフィックをクリックして、それをドラッグすると、その肖像のグループ内での並び順を変更することができます。他の顔グラフィックと顔グラフィックの間のスペースに移動させると、その位置へ挿入されます。

- 時計をクリックすると、ゲームのポーズまたはポーズの解除を行います（Spaceキーも同様です）。

右クリック：情報をみる、行動をキャンセルする、隊列を制御する

- キャラクターを右クリックすると、キャラクターの所持品(Inventory)画面を開きます。

- 所持品画面や呪文画面でアイテムや呪文を右クリックすると、アイテムや呪文の詳細画面が開きます

- 現在の行動をキャンセルします。例えば、攻撃や呪文の詠唱をキャンセルします。

- モンスターやノンプレイヤーキャラクター（NPC)、既に選択してあるキャラクターを右クリックすると、それらのキャラクターやモンスターにふさわしい行動をします。

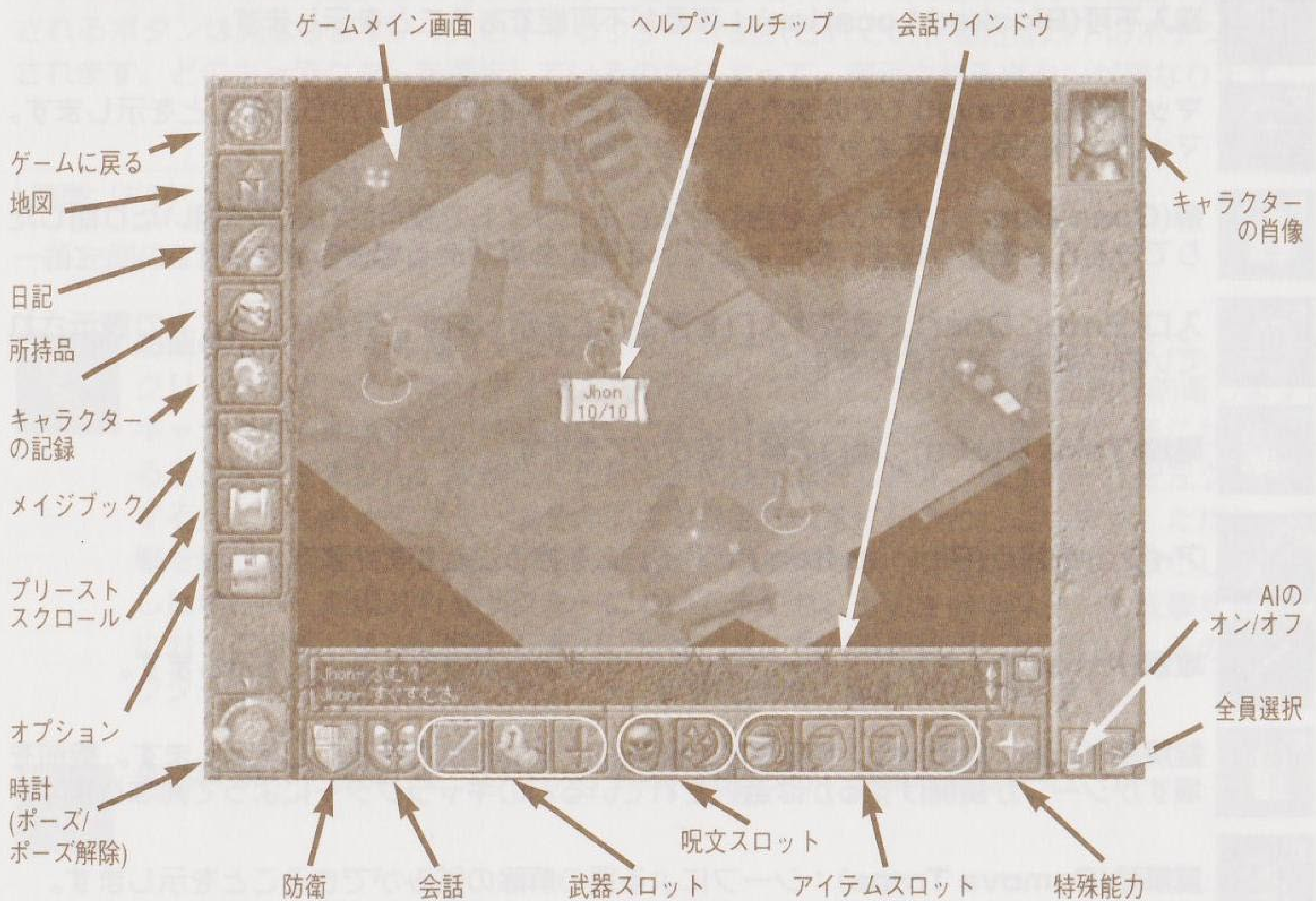
- 隊列決定モードでは、地図上をクリックするとキャラクターがその地点へ歩いていきます（複数のキャラクターが選択されている場合は、右クリックしたままドラッグすると隊列を回転させます)。

- 武器スロット、呪文スロット、アイテムスロット、隊列スロットを右クリックすると、それぞれのスロットの設定を行うことができます。右クリックをすると、そのスロットの現在の設定が表示されます。クリックで新しい設定を選択します。

マウスの移動：視界の移動

ウインドウモードと全画面モードのどちらでも、マウスを画面の端へ移動させると、ゲームメイン画面は上下左右にスクロールします。

ゲームメイン画面



ゲームメイン画面での操作

- クリックでキャラクターを選択します。ShiftキーやCtrlキーを押しながらクリックすることで、複数のキャラクターの選択および選択解除ができます。また、ゲームメイン画面内でドラッグすることで枠が表示され、その中のキャラクター全てが選択されます(Shiftキーを併用すれば選択中のキャラクターにさらに追加し、Ctrlキーを使えばキャラクターを選択から解除します)。
- クリックによりすでに選択済みのキャラクターが行動を行います（上のボタンを参照してください)。
- 右クリックは行動をキャンセルします。また、グループが選択されていれば隊列の変更や移動を行います。
- 物体やキャラクターやNPCの上にカーソルを移動させると、カーソルがデフォルトの行動を示すものに変化します。デフォルトの行動は画面の下部に表示されているボタンをクリックすることで変更できます。

●カーソルのみかた



選択(Select)：そのキャラクターが選択できることを示します。


移動(Move)：移動可能であることを示します。


進入不可(Blocked Location)：移動が不可能であることを示します。


マップ移動(Travel)：その地点へ移動すると、現在のマップから出ることを示します。マップから出る方向によって新たなマップ地点が増えます。


扉(Open Door)：カーソルを合わせるとハイライトで表示される扉を開いたり閉じたりできることを示します。影になっている所にも扉がある場合もあります。


入口(Enter Door)：通路や入口を通ることを示します。扉がハイライトで表示されていない場合に表示されます。


階段(Take Stairs)：階段の昇り降りができます。


アイテムを拾う(Pick up Item)：アイテムを拾うことができます。


攻撃(Attack)：キャラクターやグループの行動が攻撃であることを示します。


錠解除(Open Locks)：宝箱や扉の鍵を開ける試みができることを示します。錠前を壊すかシーフが鍵開けするかは選択されているどのキャラクターによって異なります。


罠解除(Remove Traps)：シーフによる罠の解除の試みができることを示します。


スリ(Pick Pockets)：選択したキャラクターや生物から物を盗む試みができることを示します。


呪文詠唱(Cast Spell)：呪文を唱えることを示します。

●アイコンについて

上のアイコンのいずれかの状態のときに、他の行動ボタンをクリックするか、Escキーを押すか、それともアイコンの行動が効果のない場所（例えば、何もない場所や画面の境界部分など）をクリックすると、アイコンは変更されます。呪文の詠唱は右クリックでキャンセルします。クリックは呪文の目標になる生物や範囲（呪文によって異なる）を指定することになります。

●視界について

キャラクターは一定の距離しか見渡すことができず、視線の通る範囲しか見ることができません。つまり、壁を通して向こう側を見ることはできず、建物の向こう側を見るためには角までいかなければなりません。また、現在いる地形によってどの程度の距離までを確認することができるか変わります。野外の開けた場所では広い範囲を見ることができます（ゲームメイン画面の2分の1程度)。山岳地帯では狭くなり、(ゲームメイン画面の3分の1程度)、ダンジョンの中ではさらに狭くなります（ゲームメイン画面の4分の1程度)。

1人キャラクター選択時

キャラクターが1人選択されているのか、複数選択されているのかによって画面下方に表示されるボタンは異なります。1人のキャラクターが選択されている場合は以下のボタンが表示されます。どのキャラクターを選択しているのかによって、表示されるボタンが異なります。

防衛（F1）・会話（F2）

一番左側の2つのボタンです。



防衛(Guard)：ある地域や他のキャラクターを防衛します。このモードでは、地面をクリックしてからドラッグすると円が表示されます。この円の範囲内を防衛します。キャラクターは選択した範囲内なら自由に移動することができますが、そこから離れることはできません。攻撃してきた相手には反撃をします。地上の一点を左クリックすると、そのキャラクターはその地点で身動きせずにじっとしています。ただし、攻撃を受けた場合には応戦します。地域ではなくキャラクターを防衛の対象として選択した場合は、対象のキャラクターについてまわり、そのキャラクターを攻撃するものに対して攻撃します。防衛を選択した後、なにも対象を指定しなければ、そのキャラクターはその場から移動しませんが、攻撃を受けた場合には応戦します。



会話(Talk)：選択してクリックで生物に話しかけ、会話を始めます。

武器（F3-F7）

真ん中の5つのボタンは、クラスによって異なります。下にその一覧を示します。



武器スロット(Quick Weapon)：このスロットはキャラクター詳細表示の武器スロットと対応しています。これらのスロットに武器をセットすると（右クリックで武器を選択できます）、スロットに対応する武器が表示されます。



罠発見（Find Traps）：シーフがこの状態を選択できます。移動以外の行動を選択すると、罠発見の状態が解除されます。



盗み(Thieving)：これにはスリ（Pick Pockets）と鍵開け(Open Locks)が含まれています。対象によってどちらか適切な行動を行います。



ステルス（隠密）(Stealth)：これはムーブサイレントリー（忍び歩き）とハイドインシャドウ（身を隠す）の両方を混ぜあわせたものです。シーフがこれに成功すると、他のキャラクターはほとんど見つけることができなくなります。次のシーフの攻撃が成功するとそれはバックスタブ（不意打ち攻撃）となり、シーフのレベルによって2倍、3倍あるいは4倍のダメージを与えることができます。明るいところへ移動したり、攻撃を行ったりすると隠れていた状態が破れます。


ターンアンデッド(Turn Undead)：クレリックなどが選択することのできる状態です（移動以外の別の行動が選択されるまで、このモードは継続します）。この状態のクレリックは、アンデッドを追い払う試みを行います（これに成功すると、アンデッドは一時的に逃げていきます。クレリックの力が十分強い場合は、アンデッドは破壊されます）。イーブルのクレリックがこの能力を使うと、アンデッドを支配することができます。


呪文詠唱(Cast Spell)：クレリックやメイジなど呪文の使えるキャラクターの行動です。記憶中の呪文のリストが表示され、そこから選択した呪文を唱えます。


呪文スロット(Quick Spell)：右クリックで現在記憶中の呪文のリストが表示され、呪文スロットの設定が行えます。設定を行うと、対応するキーを押すかこのスロットをクリックすることで、その呪文を唱えます。


バードの歌（Bard Song）：これはバードが可能な行動です。バードのキャラクターは歌を歌いはじめます。移動以外の行動が選択されるまで、この状態は継続します。バードが歌っている間は、パーティのモラル（士気）とラック（運）が上昇します。バードのレベルが高いほど、この上昇率は増大します。(ラックは敵の攻撃を当たりにくくし、また敵のもたらすダメージを減らします)。

アイテム（F8-F11）


アイテム使用（Use Item）：右クリックすると身につけていて利用可能なプロパティを持つアイテムならどれでも使えます。


アイテムスロット（Quick Item）：現在持っているアイテムを、右クリックでアイテムスロットに設定することができ、アイテムをすばやく使用することができます。ちょうど呪文スロットの使い方と同じです。アイテムを使い切ったり、捨てたり、売ったりしたらそのスロットは空になります。キャラクターやモンスターや範囲に影響を与える呪文効果を持つアイテムを使用した場合、カーソルの形が変化するのでクリックで対象を選択します。右クリックでアイテム使用をキャンセルします。

　魔法の力を持つ武器は、その魔法の力の使用は武器スロットではなくアイテムスロットに設定します（武器スロットには武器による物理的な攻撃を登録します）。

特殊能力（F12）


特殊能力（Special Abilities)：クラスによる特殊能力や、ゲームの過程でキャラクターが獲得した能力。これを持つキャラクターは、このボタンをクリックするとそのキャラクター用の特殊能力のウインドウが開きます。


レイ・オン・ハンド（Lay On Hands）：これはパラディンが可能な特殊能力です。魔法的な癒しの力を対象のキャラクターに召喚します。1日に1回使用でき、レベルあたり2hpを回復させます。


シェイプチェンジ(Shapechange)：これは高いレベルのドルイドが使用できます(レベル7)。

キャラクターはゲームの過程でさらなる特殊能力を獲得することがあります。

武器（F3-F7）ボタンは、クラス（職業）によって以下のように異なります。

クラス	スロット1（F3）	スロット2（F4）	スロット3（F5）	スロット4（F6）	スロット5（F7）
ファイター	武器スロット1	武器スロット2	武器スロット3	武器スロット4	
パラディン	武器スロット1	武器スロット2	武器スロット3	ターンアンデッド	呪文詠唱
レンジャー	武器スロット1	武器スロット2	武器スロット3	隠密	呪文詠唱
メイジ	武器スロット1	呪文スロット	呪文スロット	呪文スロット	呪文詠唱
クレリック	武器スロット1	ターンアンデッド	呪文スロット	呪文スロット	呪文詠唱
ドルイド	武器スロット1	呪文スロット	呪文スロット	呪文スロット	呪文詠唱
バード	武器スロット1	バードの歌	盗み	呪文スロット1	呪文詠唱
シーフ	武器スロット1	武器スロット2	罠発見	盗み	隠密
ファイター/シーフ	武器スロット1	武器スロット2	罠発見	盗み	隠密
ファイター/クレリック	武器スロット1	武器スロット2	ターンアンデッド	呪文スロット	呪文詠唱
ファイター/メイジ	武器スロット1	武器スロット2	呪文スロット	呪文スロット	呪文詠唱
ファイター/シーフ	武器スロット1	罠発見	盗み	隠密	呪文詠唱
クレリック/メイジ	武器スロット1	ターンアンデッド	呪文スロット	呪文スロット	呪文詠唱
クレリック/シーフ	武器スロット1	罠発見	盗み	隠密	呪文詠唱
ファイター/ドルイド	武器スロット1	武器スロット2	呪文スロット	呪文スロット	呪文詠唱
クレリック/レンジャー	武器スロット1	ターンアンデッド	隠密	呪文スロット	呪文詠唱
ファイター／メイジ／クレリック	武器スロット1	武器スロット2	ターンアンデッド	呪文スロット	呪文詠唱
ファイター／メイジ／シーフ	武器スロット1	罠発見	盗み	隠密	呪文詠唱

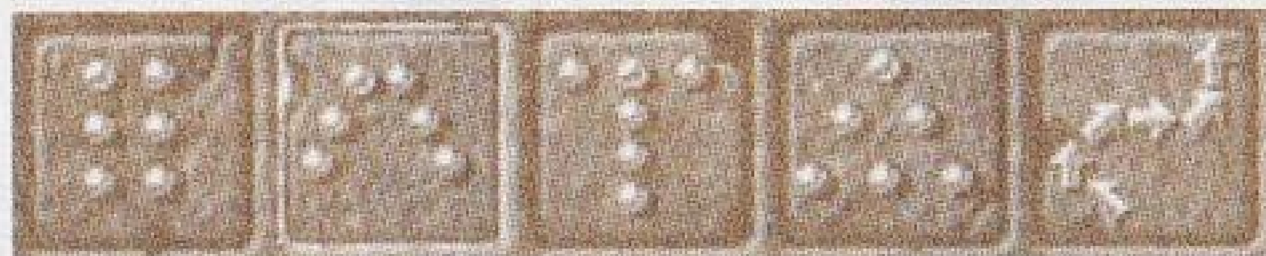
全キャラクター選択時

2人以上のキャラクターが選択されている場合に表示されます。
防衛、会話、攻撃のボタンは1人のキャラクターが選択されている場合と同じです。



中止（Group Stop/Stop Current Action）：パーティの行動または現在の行動を中止します。

ヴォロ：「罠に向かって突っ込もうとしてる時なんかに便利だぞ」



隊列スロット：キャラクターの顔グラフィックの順に従って（一番上のキャラクターが1番、次のキャラクターが2番、といった様に）、隊列を決定します。6人未満のキャラクターしか選択されていない場合は、1番、2番、3番、といった順にキャラクターを当てはめていきます。隊列ごとの移動は、グループを選択している状態で右クリックを押したまま（隊列を回転させる場合）にするか、クリックを用います。

隊列スロットは、呪文スロットや武器スロット、アイテムスロットなどと同じように、リアルタイム戦闘のためにあります。素早く魔法使いをパーティの中へ下げ、戦士を前線に出すといったことが行えます。隊列スロットを右クリックすることで、選択可能な隊列の一覧が表示されます。そこから1つ隊列を選んでクリックすることで、隊列スロットにその隊列が割り当てられます。この後、隊列スロットをクリックすることでパーティの隊列がそれに変更されます。地形をクリックすると隊列ごと移動を行い、右クリックを押したままで隊列の回転を行います。

画面右側のメニュー



全員選択：現在率いているキャラクター全員を選択します。選択を解除する場合は、キャラクターの顔グラフィックか、キャラクターを選択します。



AIオン/オフ：選択されたキャラクター（たち）のAIのオンオフを切り替えます。AIがオフになっているキャラクターは、手動で操作しない限り周囲の状況にまったく対応しなくなります。この状態では、あらかじめ設定されているキャラクターの行動様式（これはそのキャラクターの性格にそって決定されており、プレイヤーが手を加えることはできません）で決められていないかぎり、移動やその他の行動を行いません。



休息：幾つかの画面上では、全員選択とAIボタンの替わりに休息ボタンが表示されます。休息を選択すると、完全に休めた場合はゲーム内での時間が流れ、キャラクターには自然治癒と呪文の再記憶が行われます。

ヴォロ：「休む前に、どの呪文を覚え直すのか決めるのを忘れるなよ！
それに、いつも安全に休めると思うなよ！
モンスターは、あんたが眠りにつくのを待って襲ってくるかもしれないからな！」



顔グラフィック：顔グラフィックをクリックすると、そのキャラクターを選択します。右クリックでは、所持品画面を呼び出します。ゲームをポーズしているときに顔グラフィックを右クリックすると、ポーズが解除されてしまうことに注意してください。これは、戦闘中などに装備の変更をする場合のことを考慮しているためです。戦闘中に装備の変更などをしていると、その間に敵に攻撃されてしまいます。

※キャラクターの顔グラフィックの色は、そのキャラクターが攻撃を受けているか毒によるダメージを受けている（赤く点滅）、石化している（明るい灰色）、死亡している（暗い灰色）、といったそのキャラクターの現在の状態を表しています。また、顔グラフィックの赤い縞は現在キャラクターが負っているダメージを表します（つまり、通常の色の部分が、残りのヒットポイントの割合を表しています）。カーソルを顔グラフィックの上に移動させると、ヒットポイントとキャラクターの名前が表示されます。またキャラクターの顔グラフィックには、キャラクターの状態（チャームされている、ホールドされているなど）を示すステータスアイコンや、レベルアップ可能な時にそれを示すレベルアップアイコンなども表示されます。

画面左側のメニュー

画面の左側にあるボタンを押すと、ゲーム内の各種操作画面を開きます。ボタンは以下の通りです。


ゲームに戻る


キャラクターの記録（P.27）


エリアマップ（P.24）


メイジ呪文書（P.29）


日記（P.24）


プリースト呪文リスト（P29）


所持品（P.24）


オプション（P.29）

それぞれのボタンは、現在選択中のキャラクターについて該当する操作画面を開きます。パーティ全体が選択されている場合は、リーダーについて対応する操作画面を開きます。

ヘルプツールチップ（Tabキー）

一定時間ボタンの上にカーソルを移動させないでおくと、ボタンについての情報を記した小さなウインドウが自動的に開きます。また、ゲーム中の特定のもの（キャラクターや建物など）の上でも同様にウインドウが開きます。いますぐヘルプツールチップを開きたい場合は、Tabキーを押します。

会話ウインドウ

会話は、選択したキャラクターしか行えません。会話を行っているキャラクターを変更したい場合は、現在のキャラクターの会話を終了して、新しいキャラクターを選択し直して、もう

一度会話をしてください。複数のキャラクターを選択している状態で会話を行った場合、一番上のキャラクターが会話を行います。誰が会話を行ったとしても、会話相手の反応の修正は会話を始めたキャラクターのカリスマに応じて行われます。NPCは会話が開始された数分後にグループの意見を変化させるので、第一印象に気を付けましょう。店は例外で、常にリーダーの意見がグループを代表します。リーダーは、顔グラフィックが一番上に表示されているキャラクターです。

ヴォロ：「リーダーのカリスマが高けりゃ高いほどいいってことだ」

会話ウインドウには3つの大きさがあります。通常のプレイに表示される2行分の広さ（小）では、システムからのメッセージやゲームの状態を表示するのに使われます。7行（中）や18行（大）の広さは会話が行われた時に使用されます。2行や7行の広さの時は、会話ウインドウの右側にある小さな「拡大」ボタンをクリックすると、18行分の広さにすることができます。会話ウインドウ右側にはスクロールバーがあり、文章を上下にスクロールさせることができます。

キャラクターの発言は、表示されるメニューの中から発言内容を選んでクリックします。一覧に現れる発言内容は、反応修正と会話しているキャラクターのカリスマによって変化します。ウインドウに納まりきらない文章が表示される場合には、会話文は一画面分表示されたところで止まり、どこかをクリックするとその先が表示されます。一度読んだ文章は、右側の矢印で上下スクロールさせて、あとから読み直すこともできます。

店、宿屋、酒場、寺院

ゲーム全体を通じて、多くのノンプレイヤーキャラクター(NPC)が品物やサービスを提供してくれます。これらのNPCとの品物や情報、サービスの取引には共通の操作画面が用いられます。これらのNPCに話しかけると、画面の下側に取引用のウインドウが開きます。



宿泊：宿屋には4種類の部屋があり、プレイヤーが休むのに利用できます。簡素なものから豪勢なものまで色々な部屋があります。部屋の値段が高いほど、快適に滞在でき、休息によるHP回復量も多くなります。



売買：画面が購入用ウインドウと売却用ウインドウに分割されます。店にあるアイテムは購入用ウインドウに表示され、キャラクターが所持しているアイテムは売却用ウインドウに表示されます。購入するアイテムを選択するには、購入用ウインドウにあるアイテムをクリックします。そのアイテムのアイコンが強調表示されますが、下側にある「購入」のボタンを押すまではまだ購入したことにはなりません。複数のアイテムを選択することができ、その合計価格が「購入」ボタンの隣に表示されます。売却用ウインドウも同様ですが、店の主人があなたの持つアイテムに興味がなく、買い取ってくれないこともあります（この場合、そのアイテムは薄暗く表示されます）。

現在のキャラクターが使用できないアイテムはアイコンが赤く表示されます。使用できないアイテムも購入することは可能です。将来のためや、他のパーティのメンバーのために買うことができます。



酒と噂話：幾つかの場所では、親切なバーテンダーや宿の主人が酒場を開いています。酒場では、高級な蒸留酒から安価なエールまで、様々な酒が供されています。どの場合でも、飲み物を注文すると店の主人が最近仕入れたうわさ話を聞かせてくれること

があります。しかし、あまり酒を飲み過ぎると酔っぱらってしまうことに注意してください。

ヴォロ：「だいたい5杯くらいで酔いが回ってくるな…、
でも、心地よい酔いは哲学的な思索に俺を導いてくれるぜ？」

エルミンスター：「…ノーコメントじゃよ」



盗み：シーフは店からアイテムを盗み出す試みができます。盗みの画面は売買の画面と同じですが、金のやりとりは起きません。アイテムを盗みだすことに決定すると、シーフの技能をチェックします。成功すると、そのアイテムはシーフの持ち物に加わります。失敗すると、町の警備隊が呼ばれることでしょう（あるいは、もっと悪いことになるかもしれません）。



寄進：寺院では、金をお布施として寄進することができます。寄進を行うと、寺院のプリーストから噂話を聞くことができるかもしれません。また、金額によってはパーティの名声が上昇します。パーティの名声が低下している時には役に立つでしょう。

ヴォロ：「名声が高ければ高いほど、たくさん寄進しなくちゃならないぜ。
何せ坊主どもは記憶力抜群だからな…」



治療：寺院では金を支払えば治療サービスを施してくれます。可能なサービスとその価格を表すウインドウが開きます。希望する治療サービスと、それを受けるキャラクターを選択します。



鑑定：店や寺院では、あなたのキャラクターよりもはるかに数多くの種類のアイテムの鑑定を行うことができます。1つのアイテムを鑑定してもらうには、100ゴールドが必要です。一覧の中のアイテムが選択できない場合は、店の主人などがそのアイテムを鑑定できないことを表しています。

宝箱

あなたはゲーム中に、アイテムを拾ったり宝箱（場合によっては、ただの箱や樽だったりしますが）を開けたりする事があるでしょう。落ちているアイテムや宝箱にカーソルを合わせると、ハイライトで表示されます。クリックでそれらを拾いに行きます。画面下側に宝箱用のパネルが開きます。左側には地面や宝箱内にあるアイテムが表示され、右側には選択されているキャラクターの持ち物が表示されます。パネル左側のアイテムをクリックすることで、宝箱からキャラクターの所持品へとアイテムを移動させることができます。

キャラクターの持ち物が一杯の場合は、それ以上アイテムを移動させることはできず、所持品アイコンにアミが掛かって表示されます。

逆にパネル右側に表示されているキャラクターの持ち物をクリックすることで、宝箱へと移動させることもできます。

a.エリアマップ

エリアマップ

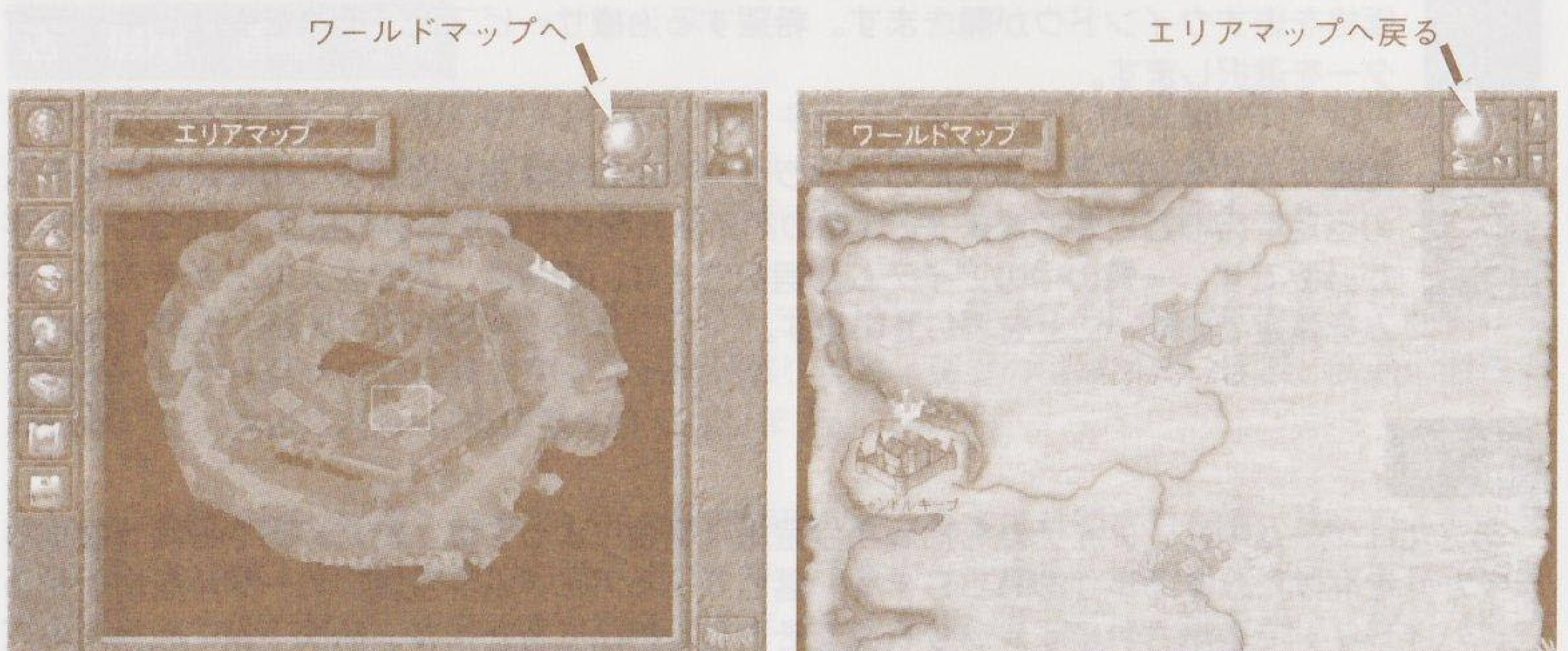
地図ボタンをクリックすると、現在選択中のキャラクター（たち）がいるエリアの地図を表示します。すでに探索したことのある地域は明るく、そうでない地域は暗く表示されます。エリアマップは、屋内であったり、ダンジョン内であったりします。ゲーム中に会話やイベントが進むにしたがって地図が書き換えられることがあります。

キャラクターたちの現在位置は、地図上に点で表示されます。

ワールドマップ

エリアマップ上の「世界」ボタンをクリックするとワールドマップが表示され、現在キャラクター達のいるエリアの位置に盾マークが表示されます。ワールドマップ上では、これまでキャラクターが訪れたことのある地域だけが表示されます。あなたは、現在のエリア上の端まで行き、「マップ移動」アイコン（P.16）を使ってワールドマップへ出てきた場合でないと、ワールドマップ上の移動を行うことはできません。ワールドマップ上でほかのエリアに移動するには、赤く点滅する他のエリアを選択してクリックします。

※ワールドマップはゲーム中の会話やイベントによってときどき更新されるので注意してください。

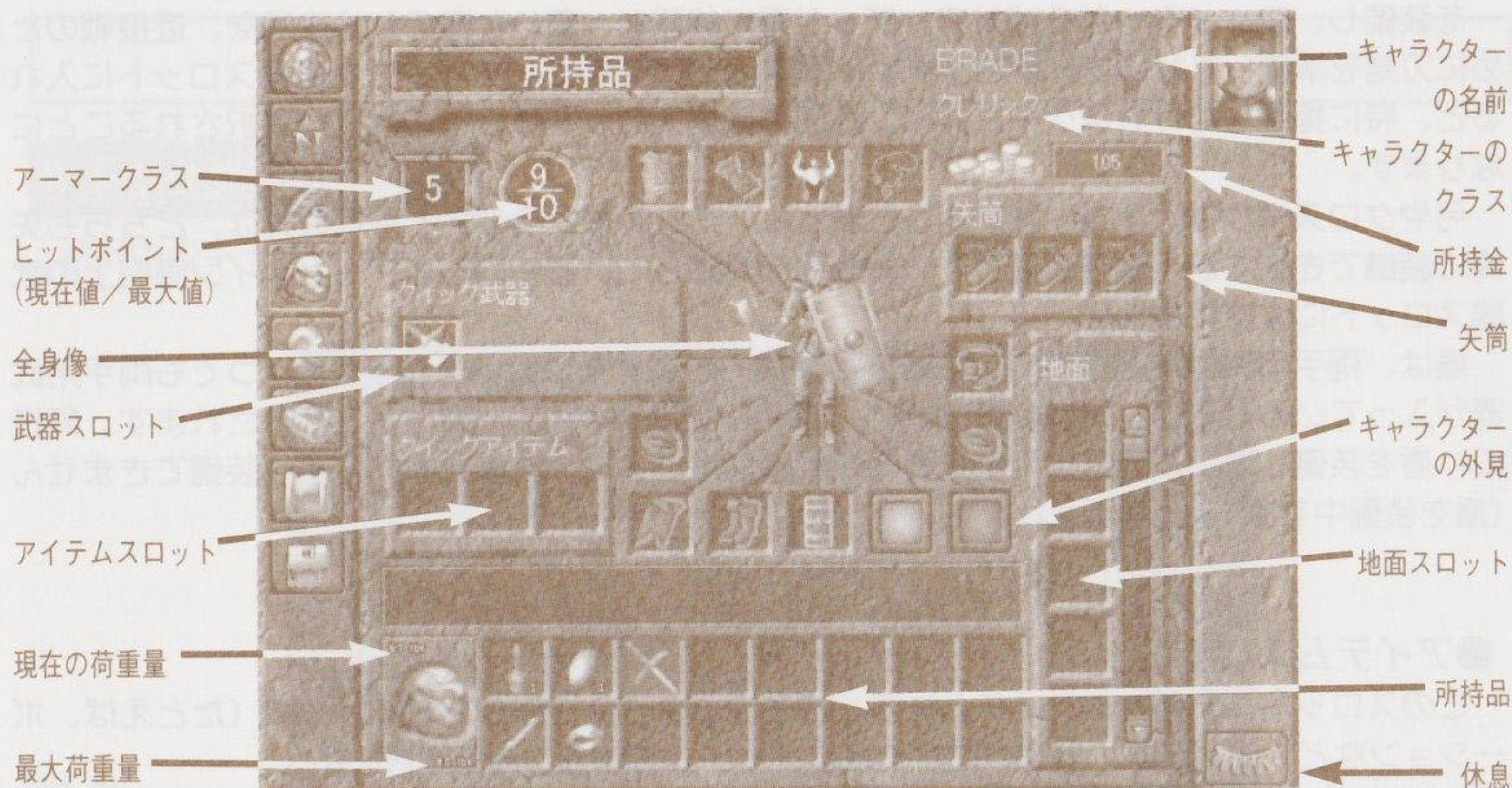


b.日記

現在帯びている使命や、ゲーム内で起きた主な出来事などが日記に記録されます。

c.所持品

所持品アイコンをクリックするか、キャラクターの顔グラフィックを右クリックすると、所持品画面が開きます。



この画面の大半は、キャラクターの現在の装備などを表している全身像が占め、下側にはキャラクターの所持品や荷重量が表示されています。アイテムを全身像の所へドラッグ＆ドロップすることで装備ができ、他のキャラクターの顔グラフィックへドラッグ＆ドロップすると受け渡しができます。

複数個をまとめてあるアイテムは、ダブルクリックすると分割することができます。一方、まとめる場合には、一方を他方へとドラッグ＆ドロップします。

地面スロットへドロップしたアイテムは、キャラクターの足下の地面に置かれます。あとからゲームメイン画面上で拾い上げることができます。

右上に所持金が表示されています。これはパーティ全体の所持金額を表しています。

●荷　重

キャラクターにはそれぞれ、所持できる最大荷重量が定められています。キャラクターが現在負っている荷重量は、リュックサックのアイコンの左上に表示されています。最大荷重量は、キャラクターのストレングスによって決定されます。最大荷重量を越えて荷物を持っていると、キャラクターの移動速度が低下し、あまりに荷物が重い場合は全く移動できなくなってしまいます。

●全身像：アイテムの装備

最大16個のアイテム装備箇所があります：

兜、鎧／帯、マント、護符、左手の指輪、右手の指輪、籠手、ブーツ、武器：クラスによって1個〜4個、矢筒3個（矢を3組所持できます）、盾（左手用）。

●武器スロット

武器を武器スロットに入れると、戦闘中にその武器をすぐに使えるようになります（これらのスロットは、丁度ベルトに吊した鞘に入れてある武器と同じです。例えば、メイジならダガ

ーを装備し、ファイターならば対アンデッド用に鈍器を、離れた敵のために弓を、近接戦のために刀剣を準備しておくことができます）。所持品画面で新しいアイテムを武器スロットに入れると、特に指定しなければゲームメイン画面の武器スロットは、その武器が選択されることになります。

弓やクロスボウは、1つしか装備できません。クロスボウ用の矢と弓用の矢は、どちらも矢筒に装備できますが、現在装備している武器に対応しているものしかゲームメイン画面上の武器スロットには現れません。

盾は、両手用武器を装備している時には装備できません。武器スロットに1つでも両手用武器が入っているときは、「装備できません（両手用武器を装備中です）」と表示されます。同様に、盾を装備しているときに両手用武器を武器スロットに入れようとすると「装備できません（盾を装備中です）」と表示されます。

●アイテムスロット

このスロットは、色々なアイテムをすぐに使えるように準備しておくために（たとえば、ポーションなど）使います。戦闘中にすぐさまアイテムを使うことができます。

●所持品

キャラクターのリュックサックだと考えてください。16個までのアイテム（またはアイテムをまとめたもの）を、入れることができます。また、まとめて所持できるアイテムはまとめて持ちましょう。

●アイテム詳細画面

アイテムを右クリックすると、アイテム詳細画面が表示されます。ここには、アイテムのアイコンと絵、詳細な記述があります。高い伝承知識を持つキャラクターは、ある種の魔法のアイテムを自動的に鑑定することがあります。まだ鑑定されていないアイテムの場合は、魔法による鑑定を行うボタンが表示されます。ポーションはこの画面上で飲むことができます。選択しているアイテムがスクロールの場合、メイジは「呪文を書き写す」を行うことができ、これによりスクロールの呪文をキャラクターの呪文書に加えることができます。魔法のアイテムの中には、特殊な能力を持っているものがあります。アイテムの特殊能力は、この画面で使用する（もしくは、能力使用の設定を行う）ことができます。

エルミンスター：「呪文を学べば必ず役に立つはずじゃ。見くびってはいかんぞ！」

●キャラクターの外観

色のついたボックスをクリックすると、キャラクターの衣服に使用している色を変更することができます。

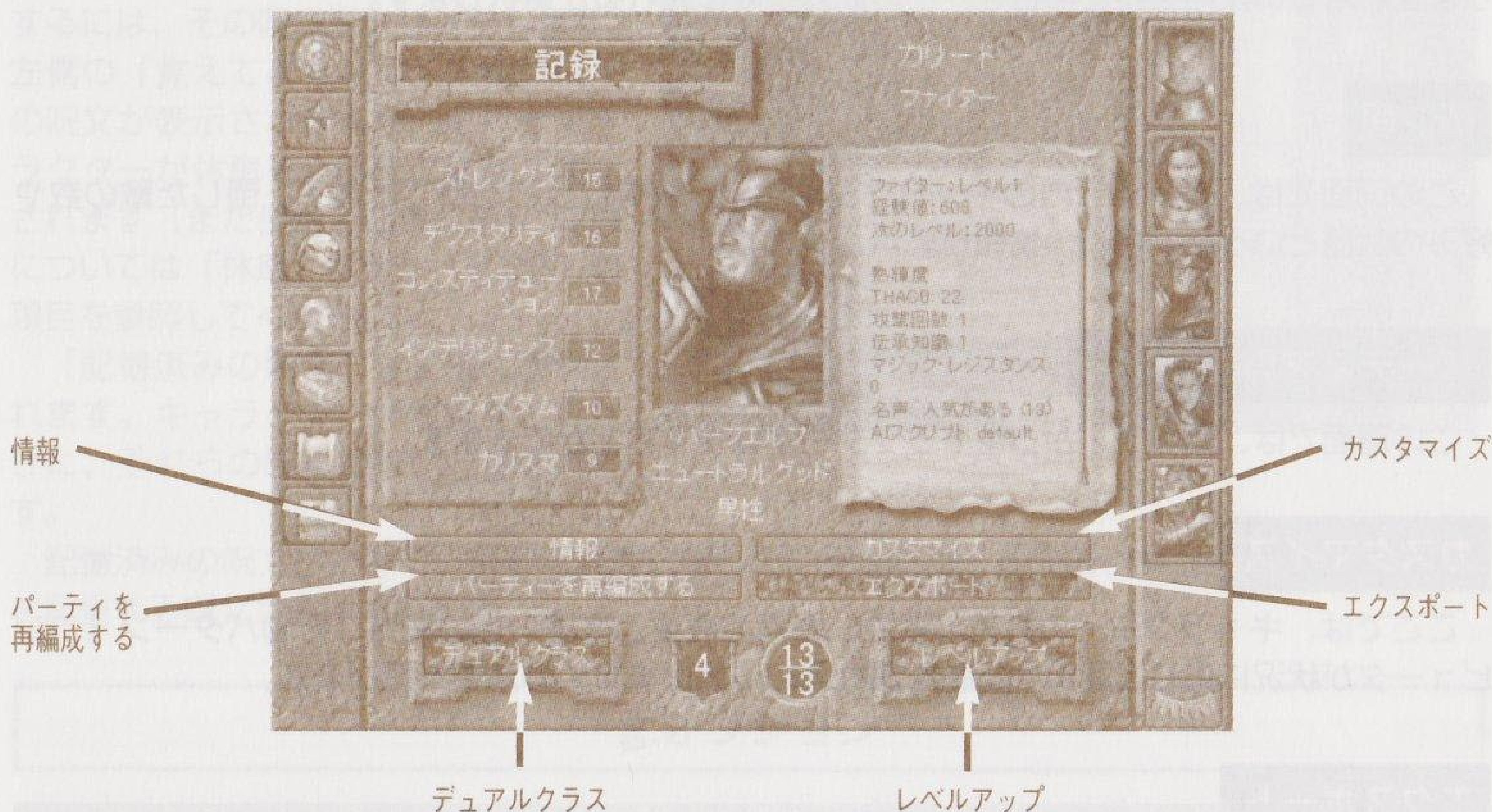
●休　息

このボタンをクリックすると、パーティは休息をとります。休息に適した場所とそうでない場所があるので、野営地点の選択には十分注意してください。

d.キャラクターの記録および関連画面

キャラクターの記録

選択中のキャラクターの現在の状態や能力値が表示されます。



デュアルクラス

これは人間のキャラクターだけに適用されます。レベル2になったら、キャラクターをデュアルクラスに変更することができます。

デュアルクラスを選択すると、デュアルクラス作成画面が開きます。ここで新しいクラスを選択します。パラディン、レンジャー、バードでデュアルクラスを選択することはできません。また、他のクラスも制限を受けるものもあります。キャラクターは、クラス最低能力値（以前のクラスで15、デュアルクラスで17）を満たしている必要があります。デュアルクラス作成画面は、キャラクター作成画面とよく似ています。デュアルクラスというのは、キャラクターをもう一度最初から始めるのによく似ているからです。新しくデュアルクラスになったキャラクターは、新しいクラスの能力と制限だけを持ってレベル1から始まります。ただし、ヒットポイントだけは以前のクラスのものになります。

デュアルクラスになると、以前のクラスの時のレベルに達するまでは新しいクラスの能力だけを使用することができます。以前のクラスのレベルになると、両方のクラスの能力を使用することができる様になります。以前のクラスの能力は、これ以上伸びることはありません。その後レベルが上昇すると新しいクラスの能力だけが上昇します。

●デュアル・クラス――必要な能力値
あるキャラクターをデュアル・クラスにしたい場合、そのキャラクターは新しいクラスを兼職するのに必要な能力値を持っていなければなりません。現在のクラスから兼職させたいと思うクラスが見えない(つまり暗くなっている)場合は、そのキャラクターがそのクラスに必要とされる能力値を持っていないということです。ただし、そのキャラクターが理論上デュアル・クラスできるクラスは常に兼職可能なものとして表示されます。

レベルアップ

このボタンは、キャラクターがレベルアップするのに十分な経験値を得ると明るく表示されます。

レベルアップボタンをクリックすると、レベルアップ画面が開きます。キャラクターシート上の変更点がハイライトで表示されます。シーフやバードは、シーフ能力にポイントを割り振ります。新しい技能を得た場合は、どの武器技能に入れるか選択します。

情 報

この画面では、パーティ内のキャラクター間の比較を行うことができます。倒した敵の数や好みの武器といった、各種の情報が表示されます。

パーティを再編成する

この画面では、パーティからキャラクターをはずすことができます。

カスタマイズ

ここでは、キャラクターの外見の変更、音声の変更、衣服の色の変更、行動パターン（コンピュータが状況に応じて反応や行動を決めるのに用います）の変更を行います。

エクスポート

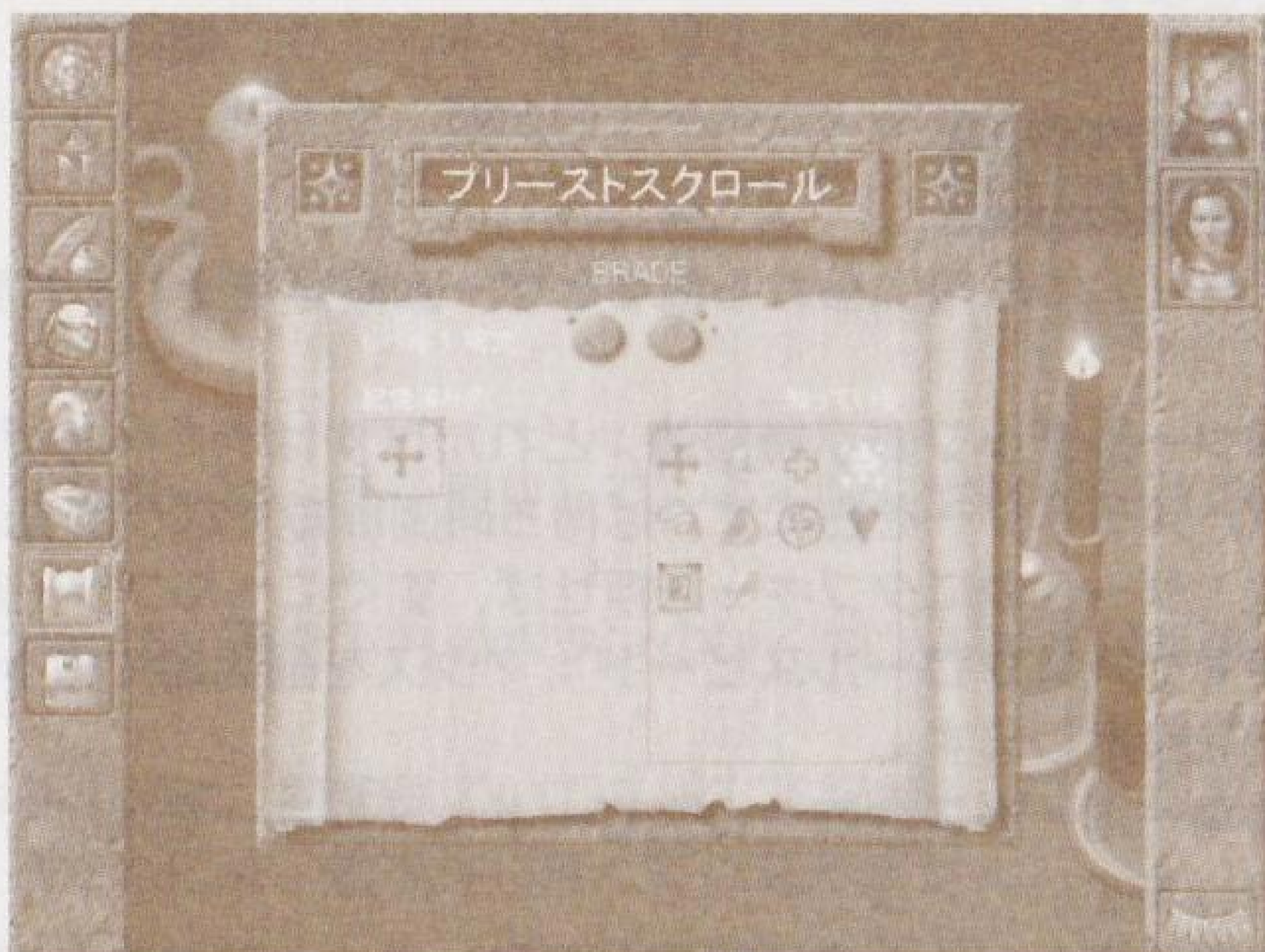
現在のキャラクターをマルチプレイヤーゲームで使用できるようにするために、ファイルに出力します。ヒットポイント、経験値、レベル、クラス、所持品などといったキャラクターの現在の状態がセーブされます。

※エクスポートファイル名は、日本語では入力しないでください。英語で入力してください。日本語入力は、動作保証外であり、誤動作の原因となります。通信プレイでのチャット時には、使用可能です。また英語入力時は、101英語キーボードのキーアサインになり、日本用キーボードの英字の刻印とはキーアサインが一部異なりますのでご注意ください。



e.メイジブック画面／f.プリーストスクロール画面

メイジやプリーストが現在持っている呪文は右側に表示されます。呪文のアイコンを右クリックすると、その呪文の解説が表示されます。呪文を記憶するには、その呪文をクリックします。左側の「覚えてある呪文」の場所にその呪文が表示されますが、それはキャラクターが休息をとるまでは暗く表示されます（まだ使用できません）。休息については「休息」ボタン（P.26）の項目を参照してください。



「記憶済みの呪文」は左側に表示されます。キャラクターが睡眠をとるたびに、それらの呪文が再び記憶されます。

記憶済みの呪文が一杯で、別の呪文を記憶したい場合には、呪文をクリックするとその呪文を記憶する呪文からはずします。

g.オプション

ゲームをロードする／ゲームをセーブする／ゲームを終了する

ここではゲームをハードディスク上にセーブしたり、以前にセーブしたゲームを読み込んだり、ゲームを中断してタイトル画面に戻ったりできます。

グラフィック設定

ゲーム中に用いられる色々なグラフィックの設定をそれぞれ変更することができます。

●明るさ／コントラスト：画面の明るさやコントラストを調整できます。
●色の深さ：あなたの使用しているシステムに合わせて色数を16ビット、24ビット、32ビットに切り替えることができます。
●トランスペアレント・シャドー：では、キャラクターの足下の影を透明にすることができます。このオプションをオフにするとゲームのパフォーマンスが上がります。

その他のグラフィックオプションは、バルダーズ・ゲートがあなたのシステムで正しく表示されないときに使用してください。

サウンド設定

ゲーム中に用いられる色々なサウンドの設定をそれぞれ変更することができます。

●キャラクターサウンド：各種の効果音のオン／オフを切り替え、またキャラクターがあなたの操作に反応して発する台詞の頻度を変更することができます。

●環境オーディオ：Creative® Environmental Sound™を使ってリアルな音を楽しむことができます。

ゲーム設定

ゲーム中に用いられる色々なゲーム設定をそれぞれ変更することができます。

●ツールチップ表示時間差：どれだけすばやくヘルプツールチップが表示されるかを設定します。スライダーを左にすれば待ち時間は短くなります。
注：ゲーム中にタブキーを押せば、すぐにヘルプツールチップを表示させることができます。
●マウススクロールスピード：マウスを画面端に持っていったときに画面をスクロールする速度を設定します。
●キーボードスクロールスピード：テンキーを用いて画面をスクロールさせるときの速度を設定します。
●難易度：ゲームの難易度を調整します。難易度を標準より下げると、得られる経験値にペナルティがありますが、難易度を上げても経験値へのボーナスはありません。

●グループインフラヴィジョン：選択したグループの中にその能力を持つ者がいればグループ全体でインフラヴィジョンの恩恵を受けることができるようになります。選択したグループの中に暗視能力を持つキャラクターがいればインフラヴィジョンを有効にします。
●天候：これを無効にするとすべての天候の影響をなくすことができます。そうすると性能の高くない機械ではパフォーマンスが向上することがあります。

●フィードバック：このパネルはユーザーインターフェイスが供給するビジュアルフィードバックの量を調節ができます。
●オートポーズ：このパネルでゲームどのような状態の時、自動的にポーズされるかを選択することができます。

そのほかの情報

疲　労

キャラクターが本来の力で連続して活動を続けることができるのは、ゲーム内で24時間（実時間で2時間）です。それを過ぎると、キャラクターの能力がだんだんと低下します。24時間を過ぎる4時間毎に、キャラクターのラックに－1のペナルティ（すべての判定に－1）があります。休息を行うと、このペナルティはなくなります。

酔　い

たくさんの酒を飲むと酔った状態になります。平均的なキャラクターは、酒を5杯（キャラクターのコンスティテューションによります）飲むと酔いはじめます。酔いの状態は、モラルにボーナスを得ますが、ラックにペナルティを受けます。酔いの度合いが大きければ、これらのボーナスやペナルティも大きくなります。酔いの状態は時間が経過するごとに緩和されます。

インフラヴィジョン

幾つかのキャラクターやモンスターは、インフラヴィジョンの能力を持っています。インフラヴィジョンは、熱を感知することによって暗闇の中でも物を見る事ができます。生来インフラヴィジョンを持っていないキャラクターでも、呪文や、魔法のアイテムによってインフラヴィジョンの能力を得る事があります。

アーマー（鎧）の影響

デュアルクラスやマルチクラスのキャラクターは、鎧を着用していると呪文や特殊能力の使用に制限があります。

・キャラクターの着用している鎧によって、画面下方のボタンのいくつかのボタンが暗くなります。
・マルチクラスやデュアルクラスのメイジは、鎧を着ていても呪文を記憶することができます。しかし、メイジ呪文を唱えるためには、鎧を外さなくてはなりません。

マルチプレイヤーゲーム

マルチプレイヤー

バルダーズ・ゲートのマルチプレイヤーゲームは、少なくともゲームコンセプトにおいてはシングルプレイヤーゲームと同じです。シングルプレイヤーゲームとマルチプレイヤーゲームでの最大の違いは、ゲームに参加するプレイヤーが誰であるかです。シングルプレイヤーゲームでは、あなたはキャラクターを1人作成し、5人までのNPCがパーティに参加します。一度パーティを組めば、NPCたちはあなたが自由に操作することができます。マルチプレイヤーゲームでは、1から6人のプレイヤーが冒険に参加し、作成したキャラクターやパーティに加わったNPCの操作を協力して行います。

順番に決定しなければならないことが幾つかあります。「リーダー」は、誰がゲームに参加するか、どのようなキャラクターがゲームに参加できるか、ゲームに参加しているプレイヤーがどんなことができるのか、といったことを管理します（これらはパーミッション（参加許可）と呼ばれます。次ページ以降を参照してください）。リーダーは、1人以上のキャラクターを操作し、どのキャラクターをどのプレイヤーが担当するかも決定します。「サーバー」は、各プレイヤーのコンピュータごとのゲームの進行状態をまとめるコンピュータです（普通はリーダーのコンピュータですが、そうでなくてもかまいません）。「プレイヤー」は、1人またはそれ以上のゲーム内のキャラクターを操作する参加者のことです。「キャラクター」は、プレイヤーが操作するゲーム内の人格であり、シングルプレイヤーゲームのキャラクターと同様です。

通信プレイを始める前に

通信プレイを始める前に各種設定を済ませ、ゲームを作成する人（モデムで接続する場合は作成する人の電話番号）を決めておきましょう。

注：モデムやシリアルケーブルでの接続は2人までの通信プレイとなります。

開始する(コネクション)



マルチプレイヤーゲーム（セッションともいいます）を開始するには、ゲームを始めるためのメニュー画面で「マルチプレイヤー」を選択し、「接続」を押してください。ここではゲームに用いる「プロトコル」を選択します。

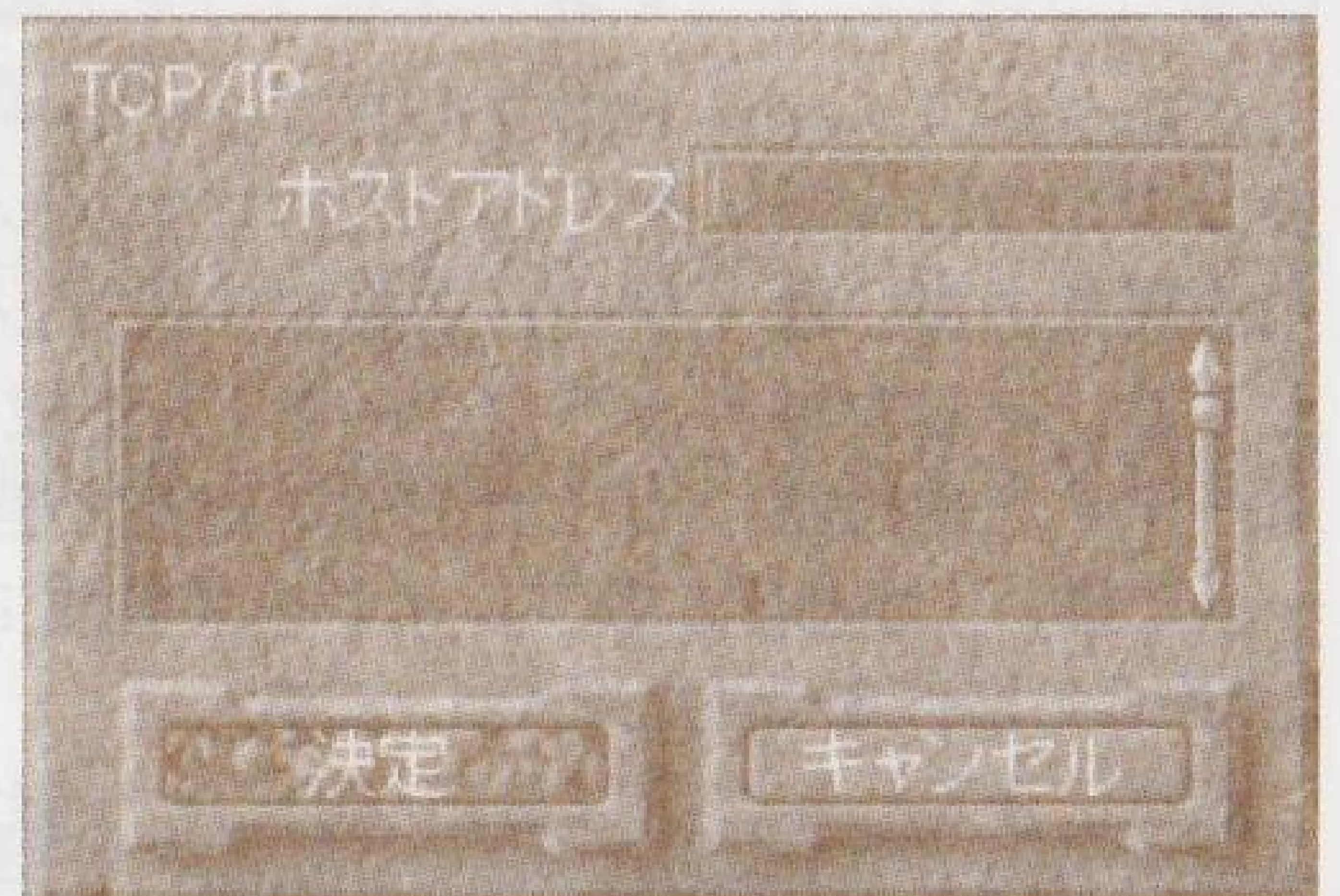
プロトコル

4種類のプロトコルが用意されており、プロトコル画面で選択します。

IPX　最大6人まで

参加可能なIPXでのセッションが表示されます。そこから1つ選択してゲームをはじめます。

TCP/IP　最大6人まで



接続画面で接続先のホストのアドレスを入力します。入力すると、接続先のホストに参加可能なセッションがあればそれに接続します。ローカルネットワーク内での接続の場合、TCP/IPは自動的にセッションを探してゲームの準備をします。

モデム (Modem)2人用



モデムによる接続を選択すると、COMポート（モデムを接続しているポート）と転送速度（ご使用のモデムの可能速度）を設定するメニューが現れます。それらの設定をすませたら、接続先の電話番号を入力します。電話をかけるとゲームへ接続します。

シリアル (Serial)2人用

シリアル接続を選択すると、使用するCOMポートとポートの転送速度を選択するメニューが開きます。

ゲームに参加する (ジョインゲーム)

プロトコルを選択した後、あなたが自分でゲームを立ち上げるのではなく他のゲームに参加するのであれば、リーダーや他のプレイヤーがあなたを確認するために用いるプレイヤー名を入力します。その後、キャラクター調整画面へ進みます(以下を参照)。

ゲームを作成する (ゲーム作成)

自分がリーダーとなってゲームを新しく作成する場合、「セッション名」と「プレイヤー名」を入力し、「新しいゲーム」ボタンを押してください。以前の続きからゲームを始める場合は「ゲームをロードする」を押してセーブデータをロードしてください。

ゲームを作成するか、セーブされたゲームの一覧からゲームをロードした後に、キャラクター調整画面へと進みます。

キャラクターがあなたのセッションに参加すると(以下で説明する手順の最中や、ゲーム中にでも起こり得ます)、それがリーダーに知らされます。リーダーは、これ以上セッションへの参加の要求を聞かないようにすることもできます(後述されるプレイヤーパーミッション画面で設定します)。

キャラクター調整

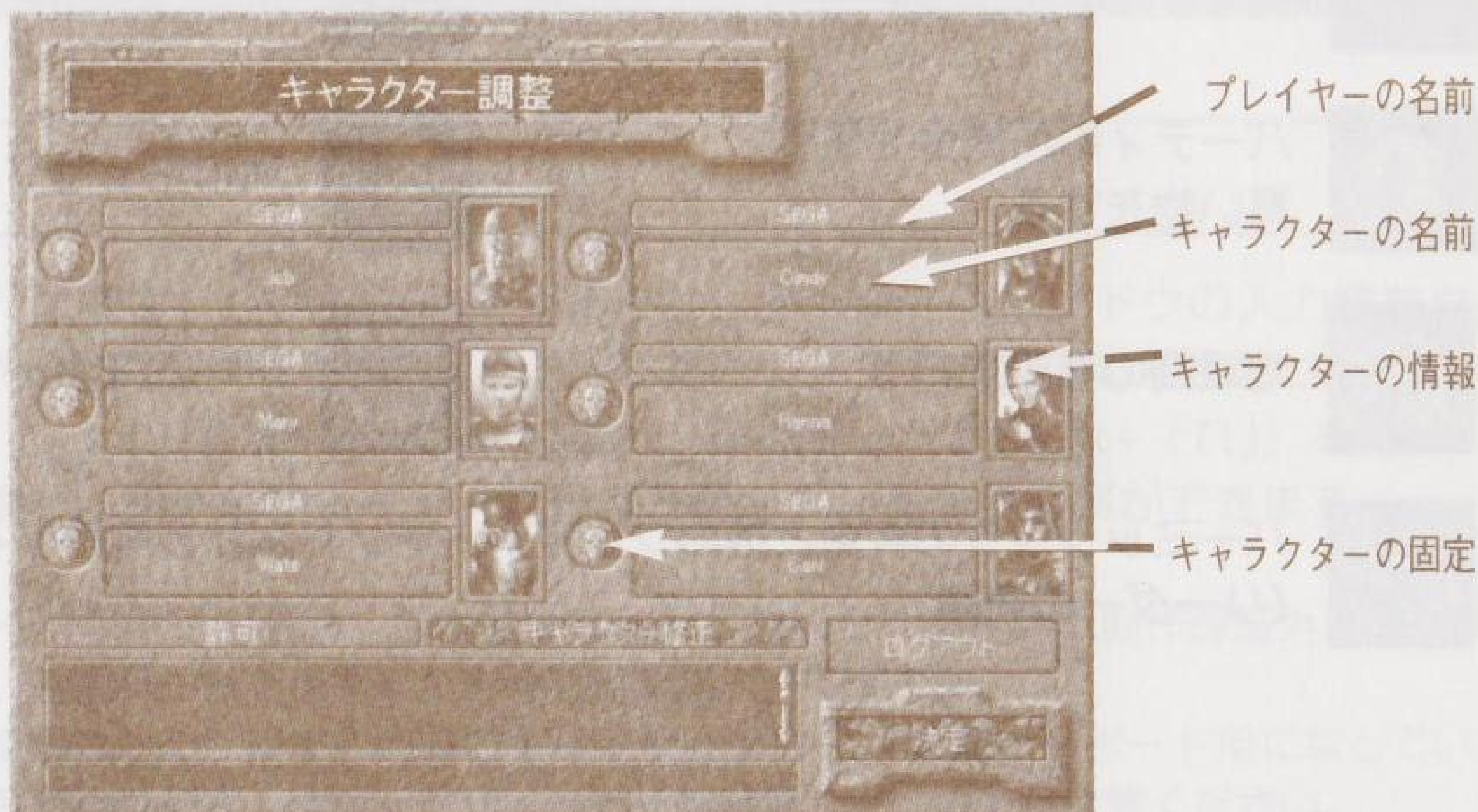
キャラクター調整画面では、プレイヤーが操作するキャラクターの割り当てやプレイに用いるキャラクターの作成を行います。リーダーはこの画面からパーミッションやその他のゲームの設定を操作することができます。

サーバーを動かしているプレイヤーが、最初はリーダーとして設定されています。最初のリーダーは、セッション内のプレイヤーにキャラクターの割り当てを行います。プレイヤー名の位置をクリックするとセッションに現在参加しているプレイヤー名の一覧が表示されるので、キャラクターを割り当てます。どのプレイヤーにも、この操作を行えるようにすることができます。

キャラクター調整画面では、プレイヤーは自分の所にキャラクターを作成することができます。これは「キャラクター作成」ボタンをクリックすることで行われます。

マルチプレイヤーゲームの主人公

シングルプレイヤーゲームと同様に、1人のキャラクターが物語の主人公となります。このキャラクターが死亡すると、ゲームオーバーとなりシングルプレイヤーゲームと同様にロードしなおさなければなりません。マルチプレイヤーゲームの主人公は、キャラクター調整画面で枠で囲まれて強調された一番目のキャラクターです。



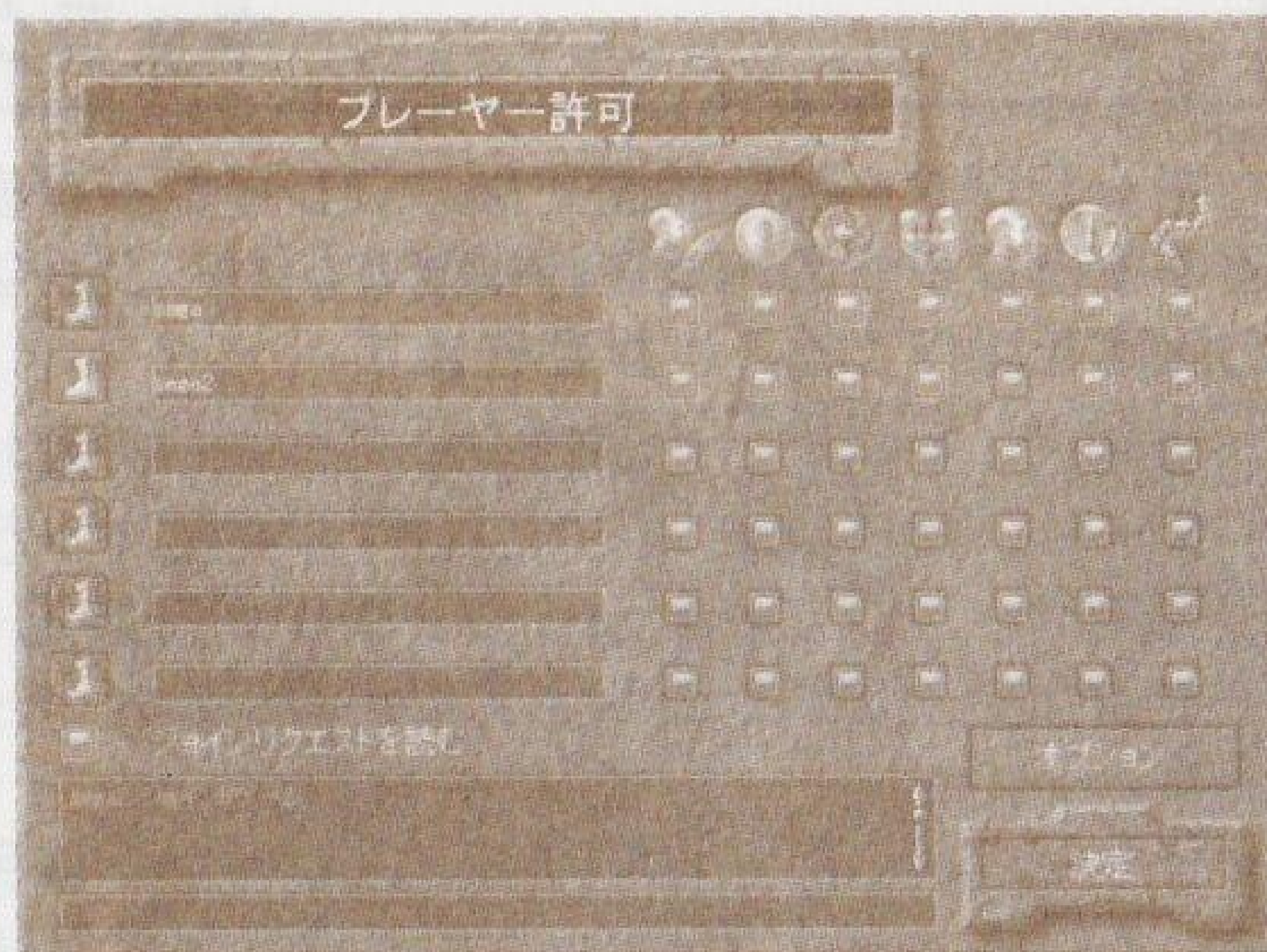
マルチプレイヤーセッションでのキャラクター

マルチプレイヤーでのキャラクターは、その場で作成するか「インポート」ボタンを使って既にエクスポートされているキャラクターデータを読み込みます。キャラクター作成はシングルプレイヤーゲームと全く同じです（P.10を参照）が、リーダーがこの画面内のプレイヤー許可画面（以下を参照）で設定した制限を受けます。

プレイヤーの割り当てが済んだら、「キャラクター作成」またはキャラクター名をクリックするとウインドウが開き、作成、インポート、エクスポート、削除を行う事ができます。現在実行中のキャラクターを削除しないと、同じスロットに作成やインポートを行う事はできません。またエクスポートや削除は、キャラクターがいないと行えません。

望むキャラクターを作成するかインポートしたら、自分のキャラクターの左側にある骸骨のアイコンをクリックして、キャラクターを固定して変更できなくします。プレイヤーがキャラクターを変更したくなったら、まず骸骨をクリックして固定を解除しなくてはなりません。

プレイヤー許可（参加許可）



リーダーも他のセッション内のプレイヤーもプレイヤー許可画面で現在のパーミッションを確認できますが、リーダーの権利のあるプレイヤーだけがこれらのパーミッションを変更できます。

リーダーは、全てのプレイヤーに対して任意にこれらのパーミッションを設定することができます。

パーミッションは、そのプレイヤーがゲーム内で何が可能かを設定します。パーミッションには以下のものがあります。

 キャラクターを変更する

 会話を行う

 パーティの所持金を使う／買い物をする

 他のキャラクターの記録を見る

 地域間の移動を行う

 ゲームをポーズする

 パーミッションの変更と他のプレイヤーをゲームから削除することを行う（リーダーの権限）

インポートオプション

プレイヤー許可画面でリーダーが「インポートオプション」をクリックする事で、インポートの設定を行う事ができます。ウインドウが開いて、以下の3つの設定から選択します：能力のみ、能力と経験値、能力と経験値とアイテム。これにより、シングルプレイヤーゲームや他のマルチプレイヤーゲームからインポートできるキャラクターのタイプを制限することができます。

参加要求を聞く

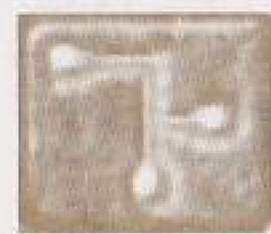
キャラクター許可画面には「参加リクエストを聞く」ボタンがあり、これによりリーダーがセッションへの参加要求を聞くか（ON）、すでに十分なプレイヤーがいるので参加要求を聞かないことにするか（OFF）切り替えることができます。例えば、リーダーが1人か2人のプレイヤーだけでゲームを行いたい場合は、多くの参加要求を聞くのは煩わしいからです。

マルチプレイヤーゲームの面白い使い方としては、プレイヤーはセッションを作って1人でプレイする事もできます。この利点は、パーティーのキャラクター全員を自分で作成できることです。（注：多くの要望に答えてこのオプションを実現しましたが、わたしたちはNPCたちを交えてプレイすることをお勧めします。なぜなら彼らには色々な個性があるからです）

マルチプレイヤーゲームの開始

全てのプレイヤーが骸骨アイコンをクリックしたら、リーダーのコンピューターで「決定」ボタンが明るくなります。リーダーが「決定」ボタンをクリックすると、ゲームが開始します。

ゲーム中でのオプションやパーミッションの変更



キャラクター調整画面とプレイヤー許可画面は、マルチプレイヤーゲームでは左メニューボタン内のアイコンで開く事が可能です。ゲーム内でも、これらの画面内での操作は、これまでに説明した通りです。

マルチプレイヤーゲームをプレイする

チャット

プレイヤー間で会話が行えます。コメントを発するには、チャットウインドウの入力欄をクリックし、コメントを入力します。特定のプレイヤーにだけコメントを発する場合には、プレイヤー名入力後、コロン（：）（日本用キーボードの場合、英数モードでShift+「れ」）を打ち、続いてコメントを入力します。相手のプレイヤーだけがこのコメントを見る事ができます。

※キャラクター名およびセーブファイル名は、日本語では入力しないでください。動作保証外であり、誤動作の原因となります。通信プレイでのチャット時の日本語入力可能です。
※本ソフトは英語圏からの移植のため、英字入力時のキーアサインは101英語キーボード用になっています。日本用キーボードの英字の刻印とはキーアサインが一部異なりますのでご注意ください。

セーブとロード

シングルプレイヤーゲームと同様に、リーダーはプレイ中にゲームをセーブすることができます。ゲームをロードするには、リーダーがまずゲームを抜けてからロードをします。これを行うと、セッションを立ち上げ直す事になります。

マルチプレイヤーに関する一般的な注意事項

あなたがマルチプレイヤーセッションをプレイする場合、以下の点に留意して下さい。

● **非同期：**バルダーズ・ゲートは非同期的なゲームです。すぐ隣のコンピューターの人とプレイをした場合、それぞれのコンピューターでは、違う事が表示されているのを見るかもしれません。注意して欲しいのは、表示されている事に違いがあることはありますが、行動の結果は同じになるということです。

●**探索範囲：**バルダーズ・ゲートのマルチプレイヤーゲームでは、同時にゲーム内の1つのエリアしか探索できません。つまり、キャラクターたちが同じエリア内にしか広がることができないのです。エリア内の建物や地下にはそれぞれのキャラクターが入ることができますが、ワールドマップ上での移動はキャラクター全員がそのエリアからエリアの端にいて移動準備がすんでいないとできません。

●**ロード時間：**データの読み込み時間がマルチプレイヤーゲームでは多少長くかかります。なぜなら、エリアの内部と外部のデータ両方をロードする必要があるからです。シングルプレイヤーでは必要ないので、ロード時間は短くなります。また、マルチプレイヤーゲームでは一番ロードの遅いコンピューターを待たなくてはなりません。

●**パーティの所持金：**シングルプレイヤーゲームと同様に、所持金はパーティーで共有されます。

●**経験値の分配：**シングルプレイヤーゲームと同様に、経験値はパーティー内のキャラクターで分割されます。

●**リーダーによる管理：**設定の変更をしなければ、リーダーはプレイヤーがゲーム内でできることすべてを管理します。たとえば、プレイヤーを追い出してそのキャラクターを他のプレイヤーに操作させることも可能です。リーダーが、あなたのプレイしたいゲームを行うのかまず確認してください。不正に改造したキャラクターや協力プレイを行わないプレイヤーに邪魔されずに、AD&Dのルールに則った正統のゲームをプレイしたい場合は、そういう同志を探しましょう。

●**キャッシュ容量：**マルチプレイヤーゲームをプレイするには「キャッシュ」の容量が140MB以上必要です。メニュー画面の「設定」で設定を行ってください。



ゲームの手引き

マニュアル第二章

ヴォロの人物紹介

ヴォロサンプ・ゲッドアーム：「このガイドブックは、
わたくしが今も続けているレルム内の旅のなかでも最高級のものであります。
あなたの卑しい僕であるこのヴォロサンプ・ゲッドアームよりも勤勉なガイドは、
決して見つからない事を保証いたします。
わたくしは、美しい港町、バルダーズ・ゲートの周辺を旅するのに6ヶ月を費やし、
この情報を白日の下へとさらすことをわたくしの使命と信じまして、恐怖に自らを任せました。
貧しい食事、小さなベッド、隙間風の入る部屋…、そういった危険も、
あなたの友であるこのヴォロサンプ・ゲッドアームにとっては大したことではありません。
この本は、必ずあなたのお役に立つでしょう！」



エルミンスター：「ヴォロや、いつまでたっても変わらんのう（ため息）。
読者諸兄には、以前にわしがヴォロの言う「正確さ」について話したことがあったはずじゃ。
ヴォロめが、多少は進歩というものが見られるようじゃな。
その進歩がヴォロの書くものを多少は読むに耐えるものにしておるじゃろうて。
おそらく、おそらくな。」

第一部　背景設定

レルムの概観：バルダーズ・ゲートの世界

フォーゴトン・レルムとフェイルーンの世界へようこそ！魔法と冒険の地フェイルーンは、1つの恒星を中心に回っている8つの世界のうちの、第3番目の世界に存在する1つの大陸である。これらは、混沌の中に浮かぶ水晶の球体に包まれており、この球体は多次元に存在する数多くのもののうちの1つでしかない。しかし、トーリルの種族たち－すなわち、エルフ、ドワーフ、ノーム、ハーフリング、そして人間－にとっては、フェイルーンは非常に大切な場所である。なぜなら、ここは彼らの故郷だからだ。

アビアー－トーリル（一般的にはトーリルと呼ばれる）はフェイルーンやフォーゴトン・レルムがその上に載っている球体の名前である。ちょうど地球という球の上にユーラシアが載っているように。この名は、古い言葉で「生命のゆりかご」という意味を持つが、今日の会話では滅多に使われなくなった。アビアー－トーリルは地球と同程度の大きさの惑星であり、北半球に大きな大陸が1つ存在し、より小さな陸地部分がいくつも点在している。北の大陸のうち、西方をフェイルーン、東方をカラータール、南方をザカラと呼ぶ。この書の趣旨は、大陸の西方について言及することにある。特にフェイルーン内で剣の海と内海に挟まれた地域について、さらに詳しくはバルダーズ・ゲートと呼ばれる都市とその周辺地域について扱っている。

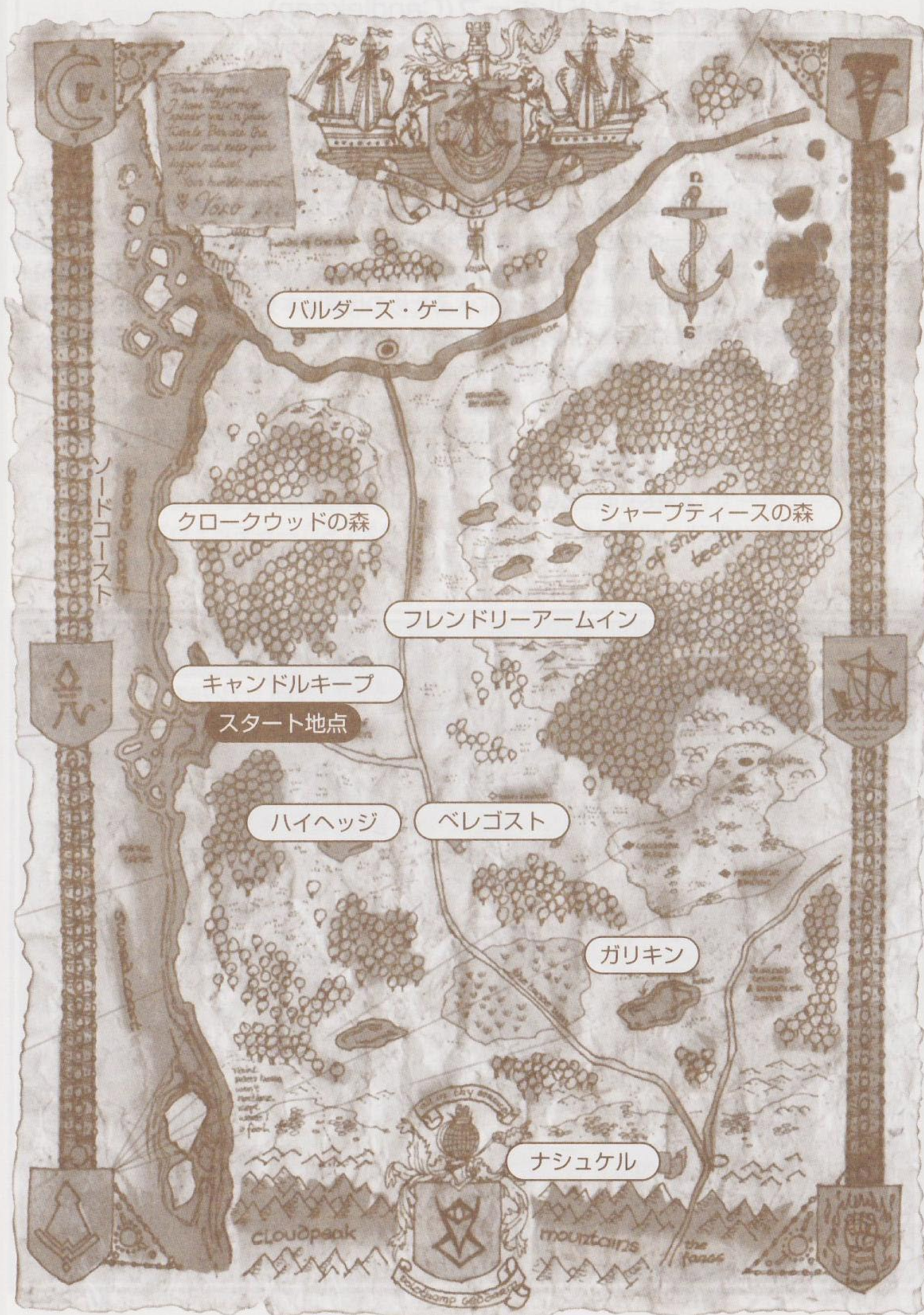


ソードコースト（Sword Coast：剣の海岸）

北を大都市バルダーズ・ゲート、南を賑やかな都市アムン、西を剣の海、東をシャープティースの森に囲まれたウォーターディープの地は、長年何もない土地だと思われていた。この広大な荒野には、別の場所へと移動する人々だけがあえて足を踏み入れる。この地には、オークやトロールやホブゴブリン（やそれよりももっと悪いもの）による軍勢がはびこっており、それらの手によって不運な旅人にもたらされるおそろしい運命が数多く言い伝えられている。最近では、新しい脅威が隊商たちに持ち上がっている。アムンの北にあるクラウドピークス山脈の鉱夫たちから強奪を行うヒューマノイドの強盗団が現れたのだ。人と獣両方の襲撃者たちにより、この地を旅することは非常に危険になっている。そのため、ソードコーストという名がつけられたのだ。時代を経て、多くの民が荒野に隠れた緑の谷間に王国を築こうと夢みてきた。この地にはそれらの夢が破れた廃墟－うち捨てられた村々、無人の塔やダンジョン－が各地に点在しており、ところどころにバルダーズ・ゲート、ベレゴスト、ナシュケル、フレンドリーアームイン、キャンドルキープなどといった町や都市や砦も存在している。このガイドブックは都市の観光地、宿泊地を旅人に案内するためのものである。隊商に参加せずにソードコーストを旅しようとする場合には、護衛の軍隊か頼りになる冒険者を雇うことを強くお勧めする。

ゼイン*の記すところはほとんど正しいのだが、しかし今日では、ソードコーストはこの地域に2つ存在する巨大で強力な都市のうちの1つ、バルダーズ・ゲートがここに存在している（もう1つは、内陸部にあるアイラエボールである）。バルダーズ・ゲートから南のアムンへかけての沿岸では、海岸街道の両側には緑の農地が広がっている。チオンサール川から北、ウェイ亭のあたりにかけては、人口はまばらになりより危険な土地となる。しかし、動物を狩って日々の糧としている者にとっては狩猟場であるし、開拓者の農民がまばらながら入植している。バルダーズ・ゲート近隣の貴族が配備している、よく装備の整えられたベテランの警備隊によって、無法状態が解決されるだろうと、旅行者たちには知らされている。しかし沿岸のその他の地域では、旅人は自ら武器を準備し、魔法に通じることが自分の身を守るには一番なのである。山賊、ドッペルゲンガー、コボルドといった危険は、今でもかわらず存在している。多くの山賊は移動しながら野営をし、盗品を使って暮らしをたてている。それらの拠点から、旅人や、倉庫や、弱小な入植地などを望みのままに、主に夜間や悪天候をついて襲う。一方この地域全体には、狩猟の獲物は旅人にとって豊富に存在している。

ヴォロ：「著名な商人連盟の地図制作者、
アムンの*ゼイン・ヘラーはウォーターディープからアムンの間の海岸についてこう記している：
行けども行けども無法の広野であり、海賊や荒くれ者たちの住処である。
彼らは、剣の海を道標として北や南へ旅をする者たちを餌食にしている。」


バルダーズ・ゲート
ソードコースト
クロークウッドの森
シャープティースの森
フレンドリーアームイン
キャンドルキープ
スタート地点
ハイヘッジ
ベレゴスト
ガリキン
ナシュケル
cloudpeak
mountains

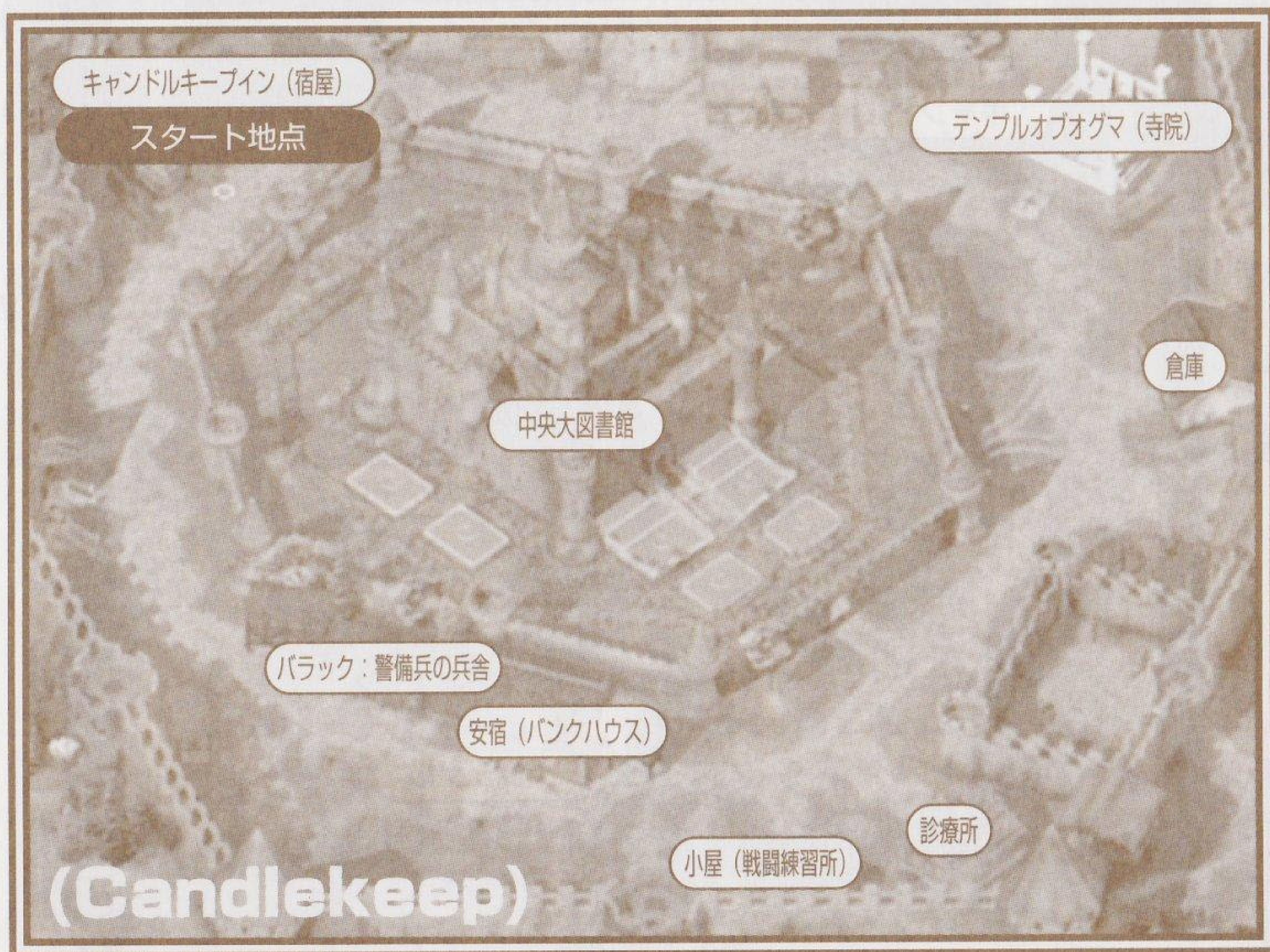
ソードコーストの地図

キャンドルキープ(Candlekeep)

ヴォロ：「あんたの故郷がキャンドルキープだってことは解ってるから、
ここについては俺よりもあんたの方が詳しいだろう、
なあ。間違ったことが書いてあっても、気にしないでくれ。」

この学問の砦は火口の岩角にあり、海を一望し、たくさんの塔を持つ要塞である。かつては著名な予言者アラウンドーの住居であり、彼の予言書とレルム中から集めることのできた記録や学問書が保管されている。キャンドルキープは旅行者向けの行楽地ではないが、店や寺院やよい宿が存在する。多くの旅人にとって、砦に入るための代償は本を一冊寄付することである。砦の図書館で調べものをしたい場合は、最低でも10,000GPの価値のある新しい書物を、キャンドルキープに寄贈しなければならない。

ヴォロ：「たとえあんたがこの町に長いこと住んでいたとしても、このしきたりは変わらないぜ。
モンク（修道僧）どもはほとんど例外ってものを認めないし、
仲間内だけが入館料をまけてもらえるからな。
あんたが中に入ることができるのは、本当のところ、
ゴライオンの口利きがあるからだぜ？
まあ、こういった規則がちがちで堅っ苦しいのは、俺の趣味じゃないぜ。」



キャンドルキープのモンクたち（彼らは特定宗派には関係ないと主張しており、自分たちのことを「率直な者」と呼んでいる）はまた、彼らのもとに集められる書物を買い取ったり、仲介する代理人を通して、秘密裏に望む本を買い求めたりしている。図書館で閲覧を希望するものは普通、力あるメイジが後ろ盾になっていることが普通である。そのため、キャンドルキープへの支払いとして寄贈される書物には、大したものではない呪文書が多い。

この共同体は、「キーパーオブザトーム」によって統治されている。「キーパーオブザトーム」は「ファーストリーダー」（第2の権威であり、伝統的に修道院でもっとも学識の高い賢者である）によって補佐されている。これら2つの役職の下には8人までの「グレートリーダー」たちがおり、それぞれが「チャンター」「ガイド」「ゲートワーデン」によって補佐されている。「チャンター」はアラウンドーの予言にある終りない詠唱を、「ボイスオブノース」「ボイスオブサウス」「ボイスオブイースト」という3人のアシスタントと交代しながら唱えつづけている。「ガイド」は信奉者たちの教育を管理しており、「ゲートワーデン」は訪問者の対応、警備、共同体内での必要な物品の補給などを行う。中央にある砦内でもっとも高い塔は、多くの木の生えた岩の庭園のあるテラスに囲まれている。砦の下には巨大なダンジョンが太古から存在し、最も賢い書記官の墓室として使われるという噂がある。

希な例外を除いて、よそ者はキャンドルキープ内には10日間しか滞在できず、一度砦を出ると最低1ヶ月が経たなければ再び入ることはできない。砦内の秩序は「ゲートワーデン」、5人の士官4人の「ウォッチャー」と1人の「キーパーオブザポータル」、によって維持されている。彼ら5人はそれぞれ武装したモンクを率いている。

「シーカー」は最下層のモンクである。彼らは下調べや使い走りや荷物持ちである。その上には「スクライブ」（代筆人）がおり、彼らは書物を写したり図書館内のいろいろな資料から売るための本を編集したりする。この本の売り上げが共同体の主な収入源である。「スクライブ」の上が「チャンター」や「リーダー」である。現在の「キーパーオブザトーム」は尊大で高慢な二流のメイジのウルラーントである。現在の「ファーストリーダー」であるテストリルは賢く、威厳があり、気配りが利くのでしばしば「キーパーオブザトーム」であると勘違いされる。

キャンドルキープには1つの絶対的な法がある。それは、「知識をインク、火、剣などによって破壊したものは滅せられる」である。ここでは、人の命よりも一冊の本の方が大切なのである。

バルダーズ・ゲート(Baldur's Gate)

この港町は、沿岸に住む人々にとって安全な居住地であり、生命線である。ここでは、鑑識眼のある買い物客に、幅広い種類の品を提供している。数百の雑多な建物の中に、6つの大きな宿屋、6つの大きな酒場、7つの色々なものを取り扱う店、6つの主要な寺院、どんな注文も大丈夫なメイジの店がある。バルダーズ・ゲートは寛大だが、よく治安の維持された商人の都市であり、毎日の様に通商や商売がとり行われている。千人を越える規模を持つ「フレイミング・フィスト傭兵団」はこの都市を拠点にしている。都市の人口の10人に1人は、「フレイミング・フィスト」の一員であるか調査員（すなわち、スパイ）であるか、もしくはある期間の間、この巨大な軍隊に所属していて武器の扱いに慣れているかしている。来訪者は自由に散策や買い物ができる。この都市には魔法の照明システムが備えられており、夕暮れや夜間は住人たちにあかりをもたらす。これはこの都市で犯罪率が低いひとつの理由である（商人や店主たちは非常によろこんでいる）。

この都市の名前は、伝説的な遠洋探検家であるバルダランの名にちなんでいる。バルダランはかつて、エルフの故郷であるエヴァーミートを越えて、伝説上の財宝の島アンコローメをもとめて航海を行った。バルダランは海を越えた先にある巨大で不思議な大陸の話とともに帰還した。同時に彼はたくさんの財宝を持ち帰った。彼はその富を費やして、故郷の閑散とした港の集落に、オークの部族や蛮族の襲撃（現在でもこの地に存在する脅威であるが、当時も同様であった）に備える城壁を築かせた。その後バルダランは、彼が発見した不思議な大陸への航海につき、そして二度と帰ってこなかった。

その後の彼の運命は定かではないが、彼の富は都市の城壁建設に費やされた。城壁の守りのおかげで、都市はみるまに発展し、すぐに城壁内はいっぱいになった。城壁は農民たちによって建設されたので、彼らの土地を囲むように建てられた。そのため波止場は城壁の庇護の中には入らなかった。そのため、船つき場から都市へと入ろうとする荷馬車に対して、簡単に関税をかけることができた。波止場を我が家とするバルダランの仲間の船長たちは、南から都市に入る通商用の波止場と都市を結ぶ門は「バルダーの門」であると怒って強く主張し、税の支払いを拒絶した。この争いは、富裕な農民たちと都市（バルダーズ・ゲートと呼ばれるようになった）の住民を船長たちが屈服させて終結した。

海の上をともに過ごしてきた4人の年長の船長たちは、船を若い者に譲り、この独立都市の支配者となった。これら4人は冗談で「公爵」と自称したが、この称号は他の支配者たちと会うときに役に立ち、後に「大公爵」と称されるようになった。現在では「四者会議」と呼ばれ、住民によって選挙で選ばれ、終身職（辞任することはできる）である。現在の大公爵はエンタール・シルバーシールド（高いレベルのファイター）、リーア・ジャナス（強力なメイジ）、ベルトと知られる冒険者（強力なファイター）、エルタン（フレイミング・フィスト傭兵団の司令官）である。

バルダーズ・ゲートの建物は、どれも小さくて背が高い。窓は高い位置にとりつけられており、冬の風が入り込むのを防いだり、海鳥が巣を作るのを妨げたりするために雨戸がついている。建物の中でも、大公宮殿はいっそう高くそびえ立っている。大公宮殿はハイホールと呼ばれ、祭礼の場であり、裁判所であり、行政事務を行う場所である。宮殿からそれほど離れていないところに、ゴンド神に奉じられたハイホールオブワンダーがある。これはバルダーズ・ゲートに3つある神殿の中でも、1番大きなものである。この東にはホールオブワンダーとウインドスペル通りがある。ここではゴンドの発明品のうちもっとも成功したものが一般に公開されている。ホールオブワンダーから北にそれほど遠くないところ、ブラックドラゴンゲートのそばには、広場がある。ここは巨大な開けた場所で、バルダーズ・ゲートの市場である。ここには昼夜問わず人が一杯で、建物は1つもない。陳列台や、もの置きや、露店などと、それらに押し掛ける買い物客たちで肩がふれあう位に混んでいる。広場をはなれると、バルダーズ・ゲートには特におもしろいところはない。いつも立ちこめる湿気が、看板を出したり店を開いたりすることのやる気を削いでいる。

酒を飲んだり異性との社交を行ったりしたい場合は、地下酒場（アンダーセラーズ）へ行く。これは細かくはいりこんだ一連の地下貯蔵庫で、暗くじめじめしており、広場からはなれたところに入り口がある。

ヴォロ：「この素晴らしい都市には、見るべき場所もまだいくつかある。
以下では、俺が以前にバルダーズ・ゲートのなりたて冒険者向けに準備した
すばらしい都市の地図について触れよう。
あんたの為に主な宿屋、酒場、店、寺院などを紹介しようじゃないか。」

ホールオブワンダー(博物館／寺院)

巨大な尖塔を持つ石のホールは、ゴンドの偉大な栄光を忠実に、そして奇妙に示している。ここの倉庫には、ホールオブワンダーの模型も展示されている。この展示物を見物に人々が遠くからやってくる。多くは思索しながら通り過ぎ、自分の手で似たようなものを作ろうと判断して、ここから買おうとしてゴンドの僧侶から法外な値段をふっかけられることはない。ホールは、魔法でほのかに光る球体によって照らされており、注意深いゴンドの司祭によって管理されている。ここは、匠と工芸と建築の神であるゴンド・ワンダーブリンガーの偉大な栄光を示す数々の発明品を模した、輝く機械類で満たされている。母体の寺院であるハイハウスはウインドスペル通りを挟んだ向かいにある。長い年月に渡って、ホールは多くの驚異を保管してきた。現在展示されているものは、多くの小さな道具といくつかの大きなものである。小さなものは、杯、像、椅子といった、一見そうは見えないように工夫された金庫に入っていたり、鍵がかけられていたりする。大きなものには自動書記装置、スチームドラゴン、ゴンドのポンプ、エヴァーライト(永久照明)、プロペラ椅子、テル・ア・スコープ(望遠装置)などがある。誰かがこれらの装置を壊したり、動かしたり、いじったりするか、露骨な獲得の意志を示さないかぎり、司祭たちは、いつも畏れかしこまって飽きずに驚異の数々にみとれているノームに受け答えするのに忙しく、訪問者に話しかけることができない。ホールに展示されている装置類は司祭達の手によってオリジナルの原型を複製したものであり、オリジナルはどんな状況でも売却されることはない。

エルフソング(酒場)

この酒場は、地元の浴場であり、会合場であり、冒険の斡旋場である。ここは沿岸地をうろついている海賊や無法者の集まるところであり、たとえ喧嘩や戦闘があっても警備隊すら目をつむって引きかえす。ここには、盗品を売りさばいたり、大きな声では言えない仕事のための非凡な者たちを雇ったり、たくさんの危険な冒険についての話を聞く者が朝早くからやってきて遅くまでねばっている。

この酒場の名前は、他にはいない幽霊が由来となっている。酒場ができてから、女性のエルフの声がたびたび聞こえるのだ。大きな声ではないが、どこにいてもはっきり聞き取ることができ、美しくも悲しい声である。彼女は海で死んだ恋人のことを嘆く歌を歌っているのだが、誰もこの歌い手が何者か、なぜここにいるのかわからない。エルフソングでは、他の音楽は禁忌となっている。

1階はとろけるチーズのサンドイッチ(スパイスを利かせるかどうかは客の好み)、ピクルス、こぶし大に切ったニシンの干物、そしてもちろん各種の酒類を出すバーになっている。いくつかの暗く曲がった階段は談話室へと続いており、これらの部屋はろうそく時間(小ろうそくが燃え尽きるあいだの時間)か一晩かで借りることができる。敵がいるような者は、階段の暗がりには飛び出すナイフや毒を塗ったクロスボウボルトが隠されていると、注意を受ける。

バーテンダーは、有用なゴシップや噂話に精通しているが、何か飲み物を頼んで彼の手に金を掴ませないとなにも話してくれない。常連は護衛をひきつれてエルフソングに入ることができる(そしてそれが望まれている)。よく知られているしきたりは、ここでは自分の背中は自分でまもらなくてはならないということだ。

(Baldur's Gate)

ウォーターディープへ

ブラックドラゴンゲート（門）

ウォッチフルシールド（ヘルム寺

エンタール・シルバーシールド大公の屋敷

大公宮殿

ヘルム&クローク（宿屋）

レージファーストの屋敷

レディースホール（ティモラ寺院）

ホールオブワンダー（博物館・寺院）

旧市街へ（門）

アイアンスロウンの館

新市街

フレイミング・フィストの館

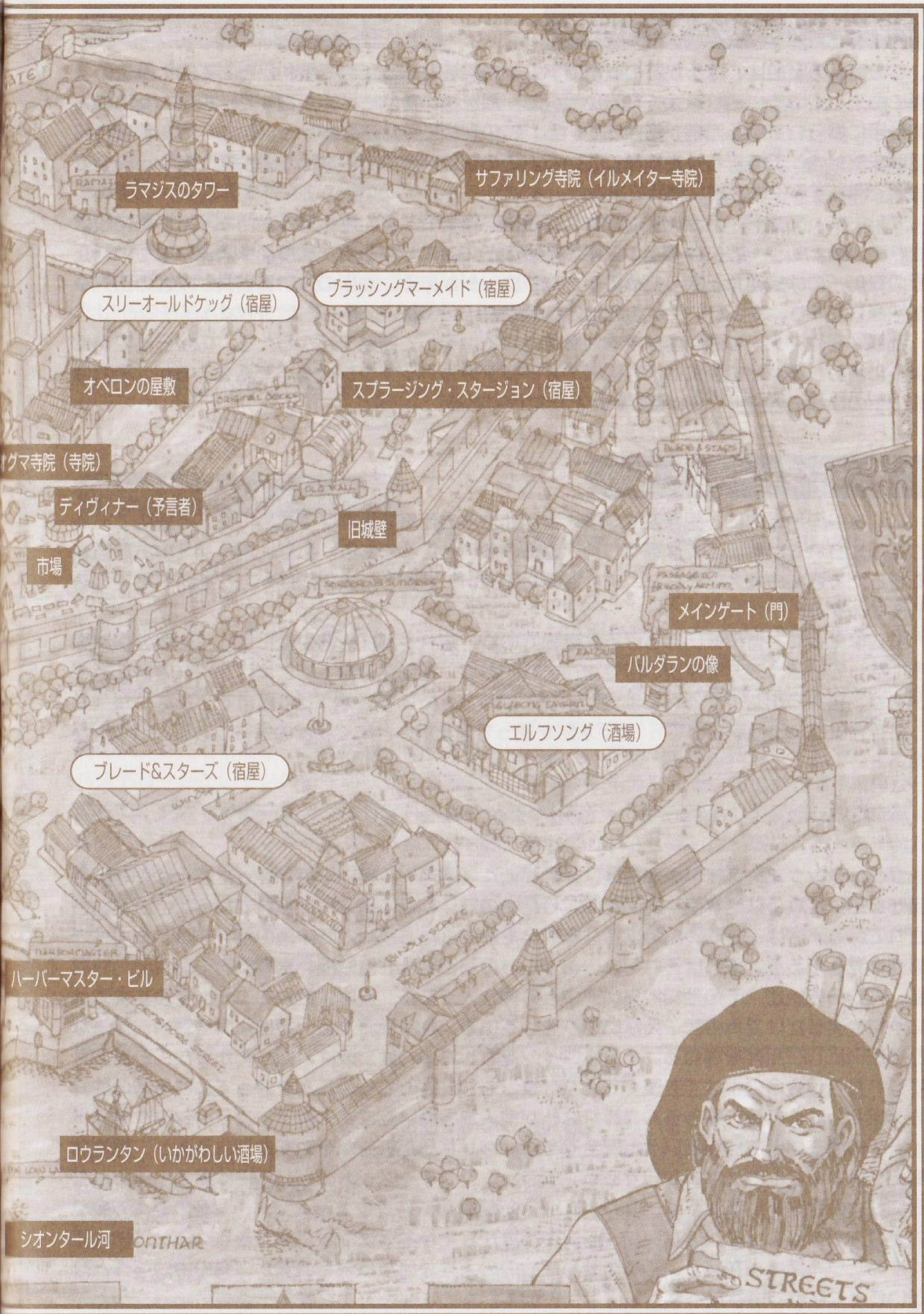
セブン・サンズ

マーチャントリーグ（商人協会）

ウォータークィーンズハウス（アンバーリー寺

バルダランの灯台

バルダランの


ラマジスのタワー
サファリング寺院（イルメイター寺院）
ブラッシングマーメイド（宿屋）
スリーオールドケッグ（宿屋）
オベロンの屋敷
スプラージング・スタージョン（宿屋）
オグマ寺院（寺院）
ディヴィナー（予言者）
旧城壁
市場
メインゲート（門）
バルダランの像
エルフソング（酒場）
ブレード&スターズ（宿屋）
ハーバーマスター・ビル
ロウランタン（いかがわしい酒場）
シオンタール河
STREETS

ブレード・アンド・スターズ(宿屋)

この宿屋の名前は、はるか昔の戦争でアムンの廃墟となった村で戦利品として得た魔法の看板に由来している。これは大きな黒い看板で、孤を描いたサーベルが細くて形のよい女性の人間の手に握られている図柄が描かれている。この看板には魔法がかかっているので、看板内の星はまたたき、刀のまわりを移動している。この宿は刺激的ではないがよい宿であり、安全で清潔で滞在するには快適な場所である。

ブレード・アンド・スターズは細長く背の高い建物であり、馬小屋と台所が一方の側に設置されている。もう一方には階上の部屋のためのバルコニーがある。調度品は清潔で新しい。正面のロビーには来客者と会うための小さなラウンジがある。油断のない警備員が来客の出入りを把握しており、やっかいごとを持ち込む泥棒やドッペルゲンガーを近づけない。

乱暴な客やマナーの悪い客はまず注意をされる。そして問題を起こしたら、宿から出ていくように言われる。寒い夜には、経営者のオーンデガル・シャウンは喜んで話をするが、それは彼の手のひらに気前よく金が渡されたときだけである。

ブラッシングマーメイド(宿屋)

ここは沿岸地域中に、犯罪者や危険人物が非合法の仕事を相談するために集まる場所であることが知られている。ここは騒々しく、喧嘩の多いところである。私は、腕に覚えのある信頼できるたくさんの友人とともに、よく武装して戦いに習熟した人物だけがここを訪れることをおすすめする。

ここは細長く、背の低いぼろぼろな建物であり、離れや別棟や柵や壁によって迷路の様な場所になっている。三方を家畜小屋でかこまれており、地元民の言うことにはかくれて宿に近づいたり、宿から出たりするのに都合がよいということである。地下は4階までしかないが（もっと存在するという者もいる)、地下水路を通って波止場へと続く秘密の通路があるという噂がある。

エルミンスター：「ヴォロが言ってるのは下水のことかの？わしゃ、そこは渡りたくないのう。」

ブラッシングマーメイドの部屋は、天井が低くて薄汚く、長い年月が経ったちぐはぐな調度品がある。これらは略奪品や廃品を回収したもので、ここに備え付けられてからだいぶ使い古されている。客はここで、口の達者な年老いた船乗りたちが四六時中酒の番をする、驚くべき集団を見るだろう。彼らはそれぞれ、あちこちの秘密結社や盗賊団、密輸業者、傭兵団、故買屋、売春の斡旋屋、その他胡散臭い連中との仲介人である。彼は、数枚のコインを渡すまではにやにや笑うだけで耳の聞こえないふりをしている。金を手渡すと、彼は言葉や耳や、作法などを思い出し、用件を尋ねる。十分にコインを渡していれば、彼は、知りたかったことを教えてくれたり、会合の手はずを整えてくれたり、もしくはそれらのことをやってくれる別の仲介人を紹介してくれる。もちろん、これは私が他人から聞いたことである。ブラッシングマーメイドでの滞在はどちらかというと安全である。なぜならだれもが戦いをさけようとし、極端な侮辱や愚かなことはしないからである。ブラッシングマーメイドのビールには海のエール（普通に我々の舌を楽しませるビールよりも、濃くて苦い)、スタウト、ミンターン産の軽くて金色のラガーがある。ワインはないが、ペンキをはがしたり木を燃やしたりできるくらいに強くてくすんだウイスキーがある。これを飲んだものの大半が目から涙を流すが、胃の中はもっとひどいことになっているだろう。

ヘルム・アンド・クローク(宿屋)

この大きな宿屋兼下宿屋兼宴会場は、食堂で楽しむバルダーズ・ゲートの市民にしろ、旅人にしろ、金を持っている者に人気がある。多くの部屋は現在、宿の常連が上品におどけて評するところのロマンティックな冒険者たちであるユニコーン騎士団のメンバーによって占められている。ここは食事も会話も上品な店で、有力者たちに好まれている。重要な商取引や同盟交渉が豪華な小部屋で行われてきた。ヘルム・アンド・クロークには、尊大なところやけばけばしさはなく、親しみやすくて美味しい食事、伝統的な調度品、思いやりのあるサービスというものがまさに選び抜かれている。朝、あなたが起きると暖かいローブとスリッパが部屋にはこばれてくるだろう。シナモン入りのミルクも（頻繁に）出される（好み次第で温かいものも冷たいものもある）が、ビールやその種の飲み物は出てこない。

ヴォロ：「どうして酒を出さないんだ？ってそこの召使いに聞いたら、
『わたくしどもは酒場を営んでおるわけではございませんので、旦那さま』だとよ。」

スリーオールドケッグ (宿屋)

木と石でできたこの和やかな宿には、ちょうど看板のかわりに梁から3つの古い樽がぶら下がっている。風変わりで、入って部屋を取るのに勇気がいるが、1度泊まるとフェイルーンでももっとも良い宿の1つということがわかる。ちょっと古くなっているが快適で、宿の従業員も親切である。普通なら絵画を飾ってあるところには本棚があり、古い日記や旅行の本、歌集や伝承集、過去の偉大な英雄たちの伝記などが詰め込まれている。常連はうたたねしながら、1日中それを読んでいる。時には1杯のワインや、スープや、さいころ賭博やトランプやピン倒しゲームなどをするために起きだしたりする。ワインもスープも最高で、氷水と風味豊かな大麦のパンなどもあるが、ここの献立はそれらだけである。厚手の毛皮の絨毯、羽目板、本、タペストリーがたいていの音を吸収するので、ここは静かな場所である。喧噪や仕事や冒険から逃れて、安価で快適な休息が欲しければここへ来ると良い。宿泊客は自分の武器を部屋に置くように言われ、大きな音を出すのは禁じられる。酔っぱらいはしばしば、朝になると積まれた干し草の陰や台所の扉のそばで眠っていたことに気づく。宿の主人は背が高く、カールした長髪で無口な男で、剣の傷痕が鼻から頬にかけて斜めについている。彼の名はナントリン・ベログリンといい、元はテシリアの貴族の引退した衛兵だった。市民暴動が起こって彼の君主が殺されたとき、その地から逃れてきた。

ベレゴスト(Beregost)

バルダーズ・ゲートからアムンへの沿岸街道を旅する者が疲れると、しばしばベレゴストへ泊まる。沿岸街道からライオン街道が分かれる地点から、南へちょうど1日行ったところにベレゴストはある。この町はバルダーズ・ゲートに比べればはるかに小さいのだが、3つの宿屋、2つの商店、魔法の店、寺院、上品な酒場がある。ここはアムンの北の境界の内部にあり、北方のウォーターゲートや東のフォールンスター海への危険な陸路を使うキャラバンの集合場所として使われている。そのため、予想できない周期でこの小さな町は非常に混雑する。

魔法の学院の庇護下の農村として始まったが、ベレゴストは現在ではラサンダーの寺院であ

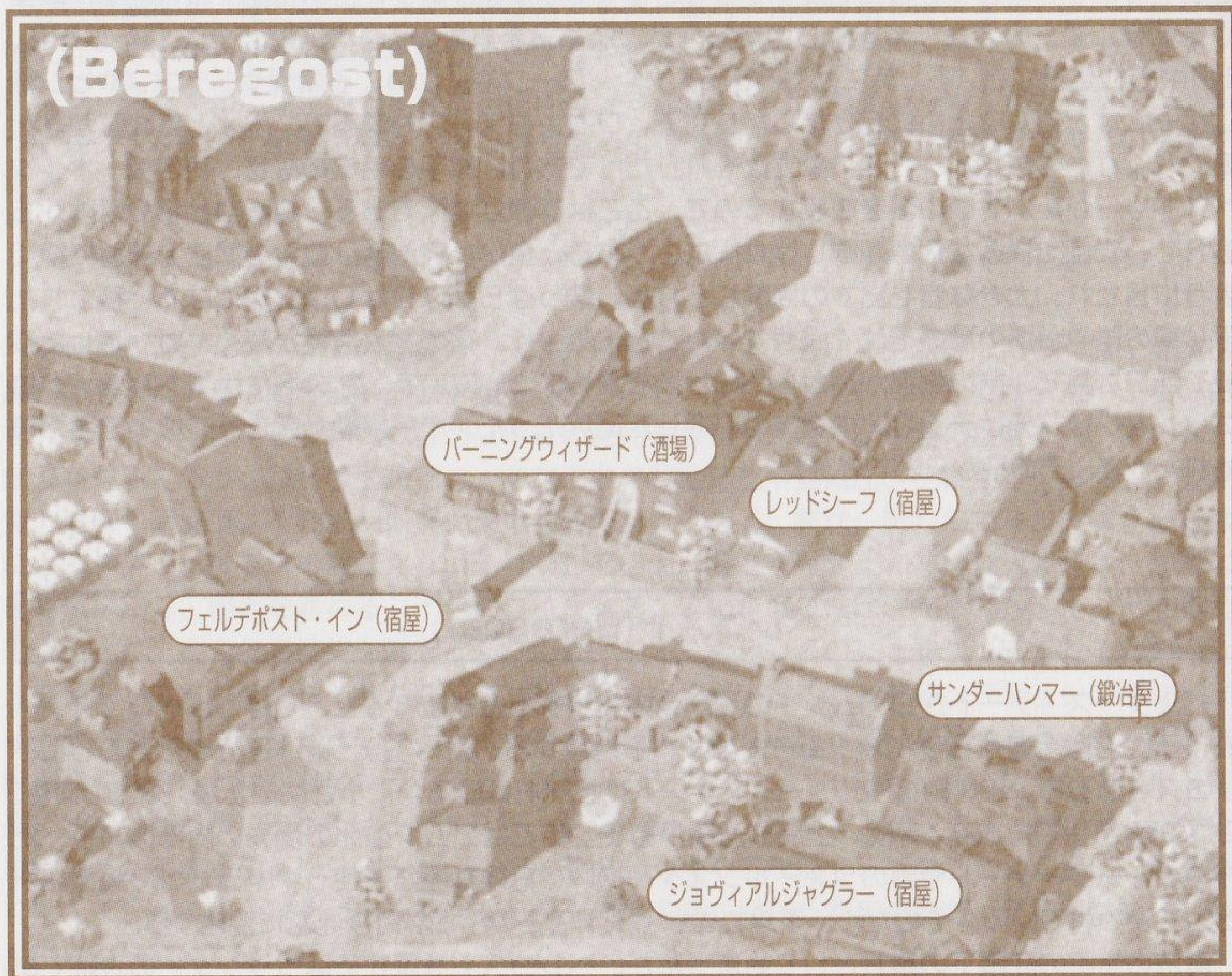
るソングオブモーニングによって統治されている。

ベレゴスト近郊で興味深い事柄といえば、ウルキャスターの学院跡である。著名なコンジュラーである魔術師ウルキャスターは300年前に学院を設立した。学院はあまりに成功しすぎて、ソードコースト中のメイジ志願者がおしかけるようになった。カリシャイトのメイジたちが学院の力を恐れて、呪文による戦闘でこれを破壊した。争いの最中にウルキャスターは行方不明になり、その後姿を見た者はいない。学院は今では焼けた骨組みだけになってしまったが、東の丘の上にまだ残っている。地元には、呪文を唱える幽霊が廃墟に出没するという怪談があり、そのため町は沿岸街道の西側へと発展していき東の丘は羊の放牧場のままである。ついでに言うなら、ベレゴストの唯一の宿屋の名前は、（もちろん）バーニングウィザードという。

ベレゴストの統治者はケルダス・オーミリアである。5人からの町議会も存在するが、統治者の言葉が法であり、彼が農業、商業、町の発展に関する責任者である。彼はモーストラディアントオブラサンダー（寺院の高司祭）でもあり、寺院の部隊が町を警備し、安全を守っている。彼には二人の強力な友人がいる。一人は名声あるコンジュラーのサランティールであり、もう一人は鍛冶屋のタエロム“サンダーハンマー”フイルイムである。

サンダーハンマー（鍛冶店）

タエロム“サンダーハンマー”フイルイムは無愛想な大男である。栗色の髪とあばらのような頬髭は、今ではだいぶ短くなり白いものも混じっているが、彼の大きな手は今でも力強く、器用である。彼は達人の武具師であり、その武具はフェイルーンでも最上質のものである。時にはサランティールが魔法を込めるための物を作ったり、ドワーフの鍛冶屋ですら彼の仕事に



感服することもある。入ってくる注文（ほとんどがアムンから）をこなすために、十数人の徒弟たちを忙しく働かせている。戦いには巨大な鉄の杖を使い、かつて一撃でノールを倒してしまったことは有名であるが、普段は物静かな男である。指導者的な素質はないが、町の中で一番尊敬されている人物である。

バーニングウィザード（酒場）

この酒場は賑やかな場所で、地元民にも旅人にも人気がある。ラサンダーの信奉者たちは、にぎやかな会話や宴会をここで行う様にしている。ここは小さなすてきな場所であり、幾つかの小部屋は常連から送られた小物類で装飾されている。部屋には十二分にクッションがあり、ベッドの上で起きあがるのが楽であるのがうれしいところだ。

フェルデポスト・イン (宿屋)

今では亡くなった設立者から名前を取っている、古くからある快適な宿である。少々退屈ではあるがサービスは心が行き届いて親切である。部屋は（暑い日を除いて）火を使って照らされており、笑顔を絶やさないが無口な老人たちが温かい風呂を入れてくれる。ここの食事は特上である。チーズとキュウリのサンドイッチや、夜に炉端でタマネギとマッシュルームのタルトを焼いてくれる（飲み物を頼めばタルトは無料である）のを、食べ損ねることのないように！宿の酒蔵には、上質のシェリー酒が置いてある。

レッドシーフ (宿屋)

素早いサービスを受けたい者はレッドシーフへ来る。この宿は部屋の準備や食堂での賄いが可能な限り素早いことを自慢にしている。寒くて雨の降る日には、火のはぜる音が聞こえると同時に君は温かいガウンにつつまれており、濡れた服は台所の奥の乾燥室に運ばれている。ここはベレゴストでもっとも大きな宿屋であり、商取引を行う商人や静かに暮らしたい人々に人気がある。

ジョヴィアルジャグラー (宿屋)

この宿は町のはずれの、街道の西側にある。道化師の格好をした、大笑いしている祭りの曲芸師の絵が看板に大きく描かれており、一目ですぐにわかる。これは平均的な街道沿いの宿屋で、ベレゴストの若者に人気がある（ここで彼らはダンスをしたり飲んだりする）。吟遊詩人やその他芸人たちが集まり、うるさい馬鹿騒ぎのない夜はめったにない。さらに、牛や豚やイノシシを丸焼きにしてぶっ続けで宴会をすることもある。ありがたいことに、こういう騒ぎは一角でしか行われないので、宿泊客は多少は眠ることができる。

フレンドリーアームイン (The Friendly Arm Inn)

この壁で囲われた村落は、沿岸街道をベレゴストから北に数日行ったところにあり、石造りの砦（宿屋）と厩、菜園、水飲み場、キャラバンの馬車置き場などがある。他には数軒の家、幾つもの柱の立った入り口のある集会場、小さな商店に魔法の店、ノームの主神ガール・グリ

ッターゴールドの寺院が存在する。フレンドリーアームはかつて邪悪なバールのプリーストの砦だったが、ノームのシーフ兼イリュージョニストであるベントレー・ミラーシェイド率いる冒険者たちによってそのプリーストはアンデッドの姿で破壊された。ベントレーは戦友たちと砦を修理し、まもなくして山賊やオーク、コボルド、バグベアー、トロールなどの略奪団などの危険にさらされるこの土地に、沿岸街道での要塞化された休憩所を開いた。設立後も何度かフレンドリーアームもこれらの脅威にさらされたが、現在でも安全で清潔な宿は人気がある。

テンプルオブウィスダム（寺院）

この背の低い建物は、内壁に宝石や黄金の粒が埋め込まれている。多くの幻影に守られた、ノームの主神ガール・グリッターゴールドの寺院である。人間の信者（のうちの1人が、この寺院に「背の低い社」というあだ名をつけたが）も歓迎される。

フレンドリーアーム イン(宿屋)

フレンドリーアームの城壁の内部では、ここがレルム内でも珍しい中立の避難所であるという訪問者たち共通の認識によって平和が守られている。もちろん、ベントレーは魔法や冒険者の協力を要請することができるし、魅力的な女性の店員らが実は強力な幻影で隠されたアイアンゴーレムだという噂もある。実際に宿の女中の手触りを確認して、この説の真否を知ろうとしたが、彼女が掃除をしていた寝室から投げ飛ばされて確認できなかった（もしかしたら彼女にちなんで宿の名前がつけられたのかもしれない。その後彼女は私を助け起こしてくれた）。精

力的で愛想の良い店の主人は、ベントレーとその妻ゲランナである（彼女は寺院の代表者でもある）。この2人は親切でよく気が回り、一文なしになったアムンの商人の面倒をみてやったりすることもある。これは簡単にできることではない。彼らが維持している宿には広くて風通しのよい部屋があり、簡単だが美味しい食事を出してくれる。清潔で、気持ちの良い宿であり、ここで会合が行われでもしないかぎり混雑していない。フレンドリーアームは、徐々に商取引や交渉の場として用いられるようになってきている。

ハイヘッジ (High Hedge)

ベレゴストの居住地の西側には、サランティールの邸宅であるハイヘッジが建っている。サランティールは上品な男性で、黒く長い杖を手に郊外を散歩しているのがよく見かけられる。地元の人々の話では、サランティールははるか遠くの場所と事柄に興味をひかれており、長い間ぼーっとしていることもしばしばあるという。彼の住居は、暗くて塔のある石の家だと言う。

ナシュケル (Nashkel)

ベレゴストの南、クラウドピーク山脈の北にナシュケルの村がある。噂ではここは良いところだというが、私が訪れた時はそうでもなかった。ベレゴストよりも小さな村と聞いていたが、寺院、宿屋、2つの商店（片方は魔法のアイテムも取引していると噂されている）、上等の酒場がある。私は次にソードコースト各地に逗留する機会に、ここを訪れてみるつもりだ。私がここに近づかないのは、山脈に住むコボルドやその他の邪悪な存在を恐れているからだという噂を聞いているかもしれないが、そんなことはあり得ないとここで明言しておこう。

ガリキン (Gullykin)

このハーフリングの小さな村は、バルダーズ・ゲート近辺の東部に存在する。ナシュケル近郊のコボルドの噂を聞いてから、私はここを訪れていない…、いや、単に私がハーフリングの穴に興味がないだけだ。しかし、ハーフリングたちは少なくとも1つの寺院を持っているので、近くを通りかかったら一見の価値はあると思う。

「ソードコースト」の有力集団

様々な街や都市に加えてレルムには多くの有力集団があり、それらは皆自分たちの目的のために活動し、ときとして国境を無視することがある。これらは秘密結社やカルトや冒険者の集団であり、自分たちの目標を主張するところまで押し進めようとしている。

ハーパーズ

ハーパーズはハートランドに拠点を置く準秘密結社である。ハーパーズは長い年月の間に様々な前身組織があり、政治的権力を増したときもあれば減らしたときもあった。彼らは多くの善の教会と同盟関係にあり、またドルイドのサークルを含む強力な中立の組織からも援助を受けている。彼らの目的は、ゴブリンの襲撃やドラゴンの飛襲、またゼントゥリム、レッドウィザード、カマー、カルトオブドラゴンといった狡猾な組織の影響から都市を瀬戸際で守り抜くことにある。彼らは個々の人間の力、自然と都市のバランス、善の人間とそれに協力する知的生物を信じている。また、過去の出来事から未来のことを学ぶことができるように、昔の話を保存しておくことも信条にしている。ハーパーズには様々な人々が集まっているが、とくにエルフ、レンジャー、バードに人気がある。ハーパーズは北方からハートランドまで広がっていて、活動は秘密裏に行われる。彼らは元々世話を焼きたがる性格で、しばしば単独や少人数で目的を達成している。長年の宿敵との戦いのとき以外では、彼らの名前が活動に関係ないことなど気にとめない。（彼らの話や歌は別問題である）ハーパーズはきちんと組織化されているわけではなく、活動拠点も存在しない。ハーパーズはレルムの善の勢力であり、善のキャラクターは自分の仕事がハーパーズの役にたっている場合は、見えないところから手助けを受けているのに気づくだろう。これらの協力者の正体を知る唯一のヒントは、竪琴と月のシンボルである。

アイアンスロウン

独立している商人は一般には額面どおりの商売をし、（少なくとも世間では）正直ものである。また、ずるいことはあまりやりたがらない。人の集まるところや休憩場所を提供してくれる人や組織にたいしておべっかを使うときは別であるが。商人は自分の幸運を信じているが、護衛のために傭兵を雇い、利益になるような品物を多く扱う。彼らが通る土地の支配権力は彼らの集団の引退した人などの仕事であり、商人たちは公平に取り扱われる。

これに明らかに反するのがアイアンスロウンで、ここ数十年活動を続けている神秘的な組織である。長い間活動している割には、組織の目的や黒幕についてはほとんど何も知られていない。アイアンスロウンはエージェントを通じて活動を行う。エージェントは身分の低いチンピラや盗賊ふぜいで、最近になって合法的に雇われて商人のリストに登録された者たちである。アイアンスロウンのエージェントは昔ながらの商法をするため非常に資金の回転率がよい。彼らはエージェントの起こした全ての犯罪への関与を否定しており、定期的に入れ替えをおこなっている。アイアンスロウンはどんなに薄っぺらでも世間体を保つことに気をかけている。最近ではこのうわべだけの世間体も本当に薄くなってしまった。競争相手の暗殺、強盗、暴行、

ヒューマノイドの部族への武器の販売、麻薬、毒、禁制品の密売などで告発されているからだ。アイアンスロウンのキャラバンとエージェントがゼントゥリムの者と争っていることがよく報告されている。アイアンスロウンは最近、コアミアでの活動が原因で１年間追放されているが、新しい地方へと手をのばしていると考えられている。

アイアンスロウンの首領は現在知られておらず、魔法的な手段で正体や意図を探られることに今日までずっと抵抗してきた。このことから彼らの一部はある程度魔法的に保護されていることと、噂は放っておかれていることがわかる。アイアンスロウンのメンバーはゼントゥリムかコアミアの秘密エージェントで、いままでのそれらの組織に対する活動は痕跡を隠すためだけに行われたと言う者もいる。また、シリックやもっと邪悪な神（考えられることではある）が関与しているとも言われる。さらには、アンデッドビホルダーや死んだ神、知性のあるトカゲや青白いシージャイアントがこの商人組織の真の首領で、その勢力の秘密であるという噂もある。真実は未だに見えてこない。

レッドウィザード

レッドウィザードはセイの統治者で、その地の強力なザルカーは彼らの中から選ばれる。レッドウィザードはレルム中にセイのエージェントやスパイとして送られている。彼らの目的はおそらくは自国の政府のためと思われるが、レッドウィザードたちはめいめい自分の目標を抱えている。彼らの言う目標とはセイをレルム中で最も政治的にも魔法的にも優れた勢力にすることである。レルムで出会うレッドウィザードたちはこの目標のために働いていたり、自分の主張を押し進めていたり、他のレッドウィザードをも含む人々の信用を傷つけたりしている。レッドウィザードの考える陰謀は非常に複雑に入り組んでいるのでどこから始まり、どこで終わっているのか判別できない。レッドウィザードにはたくさんの要素があるが、彼らにないものの一つに繊細さが挙げられる。いばったり、熱心になったり、侮辱的であったり、危険に思われたりもするが、決して繊細ではない。レッドウィザードにとってはどんなに些細な謙遜をすることも、セイの人々をばかにするようなほんの些細な言葉に我慢するのにも多大な労力を要する。これにも関わらず、常に（明らかに）新入りのレッドウィザードが冒険に挑んでいる。

シャドウシーブス

シャドウシーブスは広範囲に広がるシーフとスパイと暗殺者のギルドである。彼らは主に危険が伴う邪悪で金になる仕事をこなしている。これらの活動はたいていのシーフギルドと違って、１つの都市に限られたものではない。彼らは「ソードコースト」のラスカンからカリムポートまで広がっている。ウォーターディープのロードやその協力者に直接敵対しているので、アムン（バルダーズ・ゲートの南）のアスカトラに拠点を置いている。そこには大規模なトレーニング施設や雇った暗殺者のテスト場がある。この集団はかつてはウォーターディープのシーフギルドだったが、ロードの手によって都市の外に追い出されてしまった。シャドウシーブスはアスカトラの暗殺者ギルドの支援者となり、ウォーターディープのロードたちの殺害を狙っている。しばらくすると、この秘密組織はアムンの商人のロードたちとある合意に達した。彼らは商売敵であるウォーターディープの騒ぎに乗じて利益を得ようとしたのだろう。（そしておそらくは自分たちが暗殺の目標リストに載らないようにするためであろう）この協約のため、

商人のロードたちとシャドウシーブスはお互いに手を出さないことになった。シャドウシーブスは「ソードコースト」中で活動している。彼らのトレードマークはスティレットに貫かれた黒いシルクのマスクである。（スティレットは普段暗殺のときに使われるか、ギャロットや毒を使ったときにもこの短剣を現場に残していくこともある）シャドウシーブスの名前も記述も人数さえも知られていない。極めて経験豊富な者はごく少数なはずであるが。

ゼントゥリム

ゼントゥリムのブラックネットワークはメイジやプリーストやウォリアーからなる集団で、秘密組織と言うほどでもない。彼らはハートランドを通して交易を支配し、そして権力を支配しようとしている。その目的のために彼らは、増え続ける敵たちを失脚させようと動いている。そこにはデイルランド、ハーパーズ、ムーンシーのライバルの都市、カルトオブドラゴン、コアミア、センビア、敵対するすべての人々が挙げられている。潜入したり、操ったりできない都市は従わないと破壊すると脅している。

ブラックネットワークはハートランドを通して活動しているが、現在は3つの主な拠点がある。ダークホールドはファーヒルズ（バルダーズ・ゲートから東に数週間行った所）に拠点として設立された。ここはレルムの北、南、東から来たキャラバンのハートランドでの西の終着駅である。レイブン砦はサーとの国境沿いにあり、軍事拠点とされている。3つめの拠点であり、この組織が誕生した場所でもあるゼンティル砦はシリックの教会の新進により、年々勢力が衰えてきている。雇う者の中にはその教会の者も多いのだが、ベインの教会を支配していたのとは対照的に、新宗教をうまく支配できずにいる。結果的にブラックネットワークの悪事は他の2つの場所で起こる。このことは、地元の人間がいないということから邪魔をされたり、反乱を起こされたりする心配がないという利点をもたらしている。

交易はゼントゥリムの主な収入源である。彼らは鉱石や完成品の輸送に限らず、毒や禁制品や武器、奴隷をも扱っている。征服もゼントゥリムの目的の上位にあり、ゼンティル砦や、ブーンラー、ロークといった手先の都市の戦力を用いることもある。彼らはヒューマノイドの部族や傭兵をよく使い、普段は報酬として戦争の後での略奪を認めている。戦闘をする主な意図は敵を倒したり、ライバルの勢力を弱めたりすることであり、普段は自分の領土に取り込むことに失敗したときに実行される。

メイジオブハルーア

フェイルーンで新進気鋭の者たちが南、神秘に包まれた伝説に近い土地ハルーアからやって来る。この地は強力なメイジに支配されていると言われており、魔法が一般的に使用されるに至っている。そこでは城はそよ風の上に浮かび、水は坂の上へ向かって流れ、1番身分の低い皿洗いのメイドでさえ魔法を使って速やかに仕事を片づけている。ハルーアの性質は、その山地にある国境を超えた者の口から語られる。

フェイルーンではここのメイジたちは、揮発性のガスを詰めた大きな袋の下につるされている「空飛ぶ船」のことでよく知られている。これらの「空飛ぶ船」はハルーアのメイジの証明であり、レルムの港町の海岸に現れ、海のほうから他の船と同じように、しかし宙に浮いたまま港にやってくる。これらの船を扱う商人のメイジも宙に浮いているようにも思える。所有者

のはなんの価値もないような物をほんの少し扱ったり、とんでもない浪費をしたりするからだ。ハルーアのメイジは強力な魔法の触媒を探していると言う者もいれば、船が港にいる間に行われる邪悪で不吉な犯罪の隠れ蓑であると言う者もいる。わかっているのは、その船の船員が全員魔法が使えるということだ。

メイジたちが、命令通りに内密に仕事を行う者たちを北方やハートランドの交易が盛んな都市に送り込んでいることが明らかになってきている。これらは店の経営者や商人や貿易商でハルーアの目や耳として働いており、新しい発明品、特に強力な魔法の品物を並べている。これらの品物はハルーアの人々によって定期的に発見されているものであるが、調査すべきなのか、壊すべきなのか、他人の手に渡らないように持っているだけなのかはわかっていない。強力なレリックが発掘されると、それが出た都市にはハルーアのメイジが大きな空飛ぶ船で訪問している。

エルミンスター：「こういったものたちを相手にするときは、ゆめゆめ注意を怠らぬことじゃ。ヴォロが記しているよりも、はるかに強大な組織であるやもしれん。」



「ソードコースト」の主な人物

ヴォロ：「この他の人物については、前の要約を参照してくれ。
例えば、バルダーズ・ゲートの大公たちや、バルダーズ・ゲート内の他の有名人だ。
ここに書いたのはそれ以外で知っておいてほしい連中のことだからな」

ドリッズト　ドゥアーデン



ダークエルフのドリッズト（カオティックグッド、ドロウエルフ、男、レンジャー、15レベル）は、地下の故郷の重苦しい体制から逃げ出して来た裏切り者のドロウエルフのレンジャーで、地表での行動のためにレルムでもっとも有名なドロウエルフのひとりとなっている。彼が北方でゴブリンや邪悪な人間の部族に立ち向かい、追い返すことに携わっているところに出くわすかもしれない。彼は名声と昔の故郷からの憎しみのために、彼を殺して邪悪な女神であるロルスの寵愛を得ようとするドロウたちの格好の目標となっている。ドリッズトはブルーノー王から貰ったミスリルチェインメイル＋4を着ている。彼は魔法のかかっている2本のシミターを同時に使う。これらのシミターはアイシングデスというフロストブランド＋3と、トゥインクルというディフェンダー＋5で敵が接近すると輝いて教えてくれるものである。彼の最も大切な物はオニキスパンサーというフィギュアオブワンダラスパワーである。パンサーの名前はグエンワイヴァーという。1日あたりの使用回数が限られているので、彼は厳しい状況におかれないかぎり、これを使うことはない。

エルミンスター

?

賢者のエルミンスター（カオティックグッド、人間、男、メイジ29レベル）の正確な年齢は知られていないし、誕生した年も記録に残っていない。彼の話から、彼は魔法の技術を500年前に今のウォーターディープで死んだ「いにしえの」アーコーンに学んだのではないかと言われている。彼自身、魔法王国末期のミスドラナールにいたかもしれない。これらの主張はいまだ証拠がないままだが、彼を知るレルムの人間の大半はエルミンスターを世界にある永遠の力だと考えている。現在はシャドウデイル近くの小さな農園に住み、養魚池が見渡せる二階建ての家に側近であり筆記者であるラエオと一緒に暮らしている。彼はレルムや別のプレーンに出かけては、偉大な人物や偉大ではないものの知識欲旺盛な人物と親交を暖めている。エルミンスターはレルムで最も賢く知識のある者かもしれない*。彼の専門分野はレルムとその住人についてと、レルムの生物の生態、魔法のアイテムとそれらの歴史、存在が知られているプレーンである。彼はもはや差し迫った状況にならない限り、金のために教えたり仕事をしたりすることはない。彼は独立心と一人になることを大切にしているが、時折新しく来た人や訪問者に対して門の扉を開けることがある。以前にエルミンスターに教わった生徒や、協力者の中にはレルムの最も強力な善の人々がいる。ウォーターディープの何人かのロードや、アグラロンドの支配者のシンバル、そしてハーパーズなどである。

ヴォロ：「*こいつはあのじじい本人の勝手な意見かもしれないんだがね、
あいつと話をしようってやつはよくそう言ってやってるな」

ヴォロサンプ　ゲッドアーム



ヴォロ（カオティックグッド、人間、男、メイジ5レベル）盗賊のような魔法使いで、きちんと手入れの行き届いた髭と粋なベレー帽と毒舌で有名である。彼はレルム中で呼び物となっている。が、それもちょっとの間だけのこと。彼の正直なレポートはしばしばその地方の商人や警察やメイジとの争いのもとになってしまうからだ。彼は多くの作品を書いており、人気シリーズである様々な都市のガイドや、一般の人向けに魔法について書かれた、発禁本「ヴォロの魔法ガイド」も含まれる。彼はメイジやレルムの地理や伝承に関心を持っている高位の賢者である。

エルミンスター：「たしかに、有名じゃわなあ。」

結果的に彼は様々なことを知っている知識の泉となっており、耳を傾けてくれる人になら誰にでも最高の秘密を惜しげもなく開陳する人物である。その結果として、彼は命を長らえるために各地を移動しなくてはならない。そのことが彼の地理についての知識を増やしていく。英雄たちはレルムの至る所で、怒ったメイジや宿屋の主人からヴォロが逃げているのを見かけるだろう。

エルミンスター：「名声の代償かのう？ はたまた悪名の代償かのう？」

ベントレー　ミラーシェイド　<フレンドリーアームイン>



ベントレー（カオティックグッド、ノーム、男、イリュージョニスト10レベル/シーフ10レベル）この勤勉なノームのイリュージョニストは冒険者を引退して、20年ほど前に冒険者の友と一緒にモンスターから奪い取ってきれいにした砦でフレンドリーアームインを経営している。賢く、警戒心が強く、カールした髪の宿屋の主人は、考え事をしているときはハミングをし、心配があるときは大きな鼻のわきをかく癖がある。ベントレーは常にトラブルを起こすやつや不幸の鼻をあかしてみせる。「海岸」のベテランの旅商人は彼のことを「先手を打つ達人」と呼んでいる。妻のゲランナに助けられて、宿屋を安全で親しげで清潔で警備が厳重で、陸路で旅をする者にとっては必ず泊まらなくてはならない場所とすることができた。ベントレーは冒険者たちのスポンサーになっているとか、悪巧みやいかがわしい商人のグループなどに荷担しているとかいった噂が絶え間なく流れている。確かに金に困っている様子はまったく見せない。時折、真冬に宿を守るために傭兵を雇ったり、メイジを雇って必要なものをはるか遠くの町からテレポートで送ってもらうこともある。

ゲランナ　ミラーシェイド　<フレンドリーアームイン>



ゲランナ（ニュートラルグッド、ノーム、女、プリースト10レベル）この物静かで観察力のあるガール・グリッターゴールドの神官はフレンドリーアームという壁に囲まれた村で「テンプルオブウィズダム（知恵の寺院）」を営んでいる。また、夫のベントレーを助けて宿屋を安全で安心できる場所にしている。ベントレーは人々のすることに敏感で彼らが何を必要とし、何を試そうと

し、何を欲しがっているのか見抜く達人であるが、ゲランナはじっくり眺めて、より大きな視点でものを見る。彼女は宿屋で水を供給するため深い井戸を掘ることと、メインのポンプが壊れたときや、オークに壊されたときのために2つめのポンプを設置することを注文し、その工事の監督をした。彼女はまた、宿屋の庭の一階に植木箱と屋根付き花壇を加えて、宿屋の全ての場所で宿屋の料理に使う食べ物やハーブを作れるよう計画した。彼女は人間が礼拝に来るのを歓迎しており、多くの人を改宗させている。彼女はフェイルーンの西側のノームの間で「成功したノームの後ろにいる物静かな真の力」として英雄扱いされている。ノームの母親たちは娘たちに成功したかったら彼女を見習いなさいとよく言っている。

最も栄えあるラサンダー　ケルダス　オーミリア　<ベレゴスト>



ケルダス（ニュートラルグッド、人間、男、プリースト16レベル）ベレゴストの知事で、そこのラサンダー寺院の高位のプリーストであるケルダスは忍耐強く、精力的に地域の活性をはかっている。彼は常にアドバイスをしたり、地域の新事業や農家に資金を提供して、領地を拡大させたり近代化させたりしようとしている。彼の寺院は兵士を使って街を注意深く警戒し、冒険者や他の者たちが地元の遺跡に入らないようにしている。騒いだり無法をすると即座に厳しく対処される。ケルダスは貿易や旅行を奨励するためベレゴストに「ソードコースト」で最も安全な都市であるという評判を与えたがっている。

タエロム　サンダーハンマー　フイルイム　<ベレゴスト>



タエロム（ニュートラルグッド、人間、男、ファイター5レベル）この鎧職人はベレゴストに自分の鍛冶場を持っていて、その作品はドワーフからですら賞賛されている。彼は長い年月の間に白髪になったが、いまだに現役でたくましい巨人のようである。彼は自分の鍛冶場でずっと働いているが、12フィートの鉄棒の一撃でノールを殺すこともできる。タエロムはしばしばメイジが魔法をこめるようなすばらしいアイテムを作っていたが、最近では小さくて役に立つフックや鍵や蝶番や貴重品箱を作っている。彼は末広がりの立派なほお髭をしており、背丈は7フィート、肩幅は4フィートほどもある。また、彼は特徴のある大股歩きをする。

ファーストリーダー　テストリル　<キャンドルキープ>



テストリル（ローフルグッド、人間、男、ミストラのプリースト18レベル）この背が高く、印象的な、優しい口調の男はよくキャンドルキープのトームのキーパーに間違われる。彼は上司のウルラーントよりもずっと知的で堂々としていて繊細であり、ウルラーントもこのことを知っている。しかし、彼は間違いなく忠誠心が篤く、仕事熱心で、しばしばトラブルを予測したり、キャンドルキープがトラブルに遭わないように、ウルラーントが困らないですむように前もって準備したりしている。もっとも神聖なるミストラが夢の中で彼にああ

しろこうしろと命令を下しているので、彼は忘れられたトームから魔法を得ることができたり、エルミンスターやケルベンやハーパーズをキャンドルキープに留めておいたり、ウルラーントが邪悪な神（最近ではシリック）に誘惑されるのを防いだりすることができるのである。

サランティール　ザ　コンジュアラー　<ベレゴスト>



サランティール（ニュートラルグッド、人間、男、メイジ17レベル）有名なアークメイジであるサランティールは品のいい孤高の男でスタッフオブパワーを持って田舎道を散歩するのを好んでいる。彼はベレゴストの西のハイヘッジという警護地域に住んでいる。かつては古びた遺跡でネズリルの失われた魔法を探し求める冒険者であったが、今では引退している。ただし、冒険者の危険な仕事からは足を洗ったとはいえ、冒険者から手数料をとってアドバイスを与えたり魔法をかけたりはするだろう。彼はまた、冒険者たちに、かつて自身がそうであったように思っていた以上のものを見つけるかもしれない、と警告するだろう。ただし、具体的な話まではしようとしない。彼と長いこと話をすれば、彼は恐ろしいモンスターに遭遇して捕まってしまい、逃げ出せたのは運がよかっただけだったということがわかるだろう。彼は自分をサポートできるようなネズリルの呪文書や魔法のレリックを自由に扱えるようになったので、プレーンを移動したりトーリルでこれ以上冒険を続ける必要がないらしい。

キーパーオブザドーム　ウルラーント



ウルラーント（ローフルニュートラル、人間、男、メイジ9レベル）要塞キャンドルキープの長であるウルラーントは誇り高い学者で、フェイルーンの人の中で最も学識があり、また最も横柄でもある。彼の尖った舌、大きい鼻、黒い目の鷹のような目線のため、年来見習いの間では「老いぼれはげ鷹」というあだ名で呼ばれている。この名前は裏ではコーストランドの一般の人々にまで広まっている。ウルラーントはたいていのメイジよりも多くの魔法に接しており、伝えられているところでは自分の塔の中やキャンドルキープの下にある洞窟で実際に魔法を唱えているらしい。秘密の通路がこれらの2カ所をつないでいるそうである。彼は職務を表すために特別な極めて強い力を持つスタッフオブマギではないかと噂されている魔法の杖を持ち歩いている。ウルラーントとメイジのグレイトリーダーたちはキャンドルキープのすべてのスクロール、木のパネルの裏に隠されたものから偽のトームに中にあるものまでの全てに接することができる。ウルラーントのもっとも関心のあることはもっと多くの情報を得ることである。彼の生き甲斐はキャンドルキープを学者の世界とフェイルーンの政治権力の中心地にすること以外は不明である。彼が若い頃、ウォーターディープやテスィールの様々な貴族の女性たちと浮き名を流したという話もあれば、エヴァーミートから「ソードコースト」へやってきた冷たい、横柄なエルフの女性と恋をしたという新しい噂もある。

「ソードコースト」のモンスターたち

これは決してあなたが遭遇するモンスターの完全リストではない。バルダーズ・ゲートの周囲にはもっとたくさん存在している。少なくとも若干安全な地域にいる代表的なものを集めたものである。あなたはまずこれらのモンスターに遭遇するだろう。そして幸運なら二度と会うこともないだろう！

ヴォロ：「酒場からあんまり遠出をしすぎて、危険な目にあったりするなよ！」

ブラックベア



どちらかといえばありふれた雑食動物で、刺激を受けない限り人間を避けようとする。この例外はとても不幸な出来事になりうる。

熊はたいてい巨大で力強い動物であり、気候が温暖な地域から涼しい地域まで生息している。厚い毛皮で寒さから身を守り、力強い爪で他の動物から身を守るので、熊はその地域の動物の世界の真の支配者である。

ブラックベアと呼ばれる種は実際には黒から薄い茶色までの熊を指す。ブラウンベアより小さいものの、最も広い地域に生息している。

ブラウンベア



ブラウンベアは非常に攻撃的な性質を持つ熊で、なかでも悪名高いグリズリーはもっともよく知られた種である。ブラウンベアは小柄な種であるブラックベアよりも強い肉食性を示す。特にグリズリーはときとして鹿やヘラジカといった大きな獲物をしとめることもある。

ヴォロ：「ソードコーストには、他の種類の熊もたくさんいるが、こっちから怒らせたり近づきすぎたりしなければ襲ってくるようなことはないぜ。」

キャリオンクローラー



キャリオンクローラーは地下に棲む腐食動物で、主に死体を餌にしている。しかし、そういった餌が不足しているときや、危険が迫ったときなどにはキャリオンクローラーは生物に対して攻撃を加え、殺すこともある。クローラーは大きな緑色のヨトウムシとイカなどの軟体動物とを掛け合わせたような姿をしている。他の合成生物と同様に、キャリオンクローラーも狂った邪悪なメイジの遺伝子実験の産物であろう。モンスターの頭は頑丈な皮膚で覆われているが、体はあまり保護されていない。モンスターはいやな悪臭を放っているので、接近を容易に知ることができる。

ヴォロ：「ある酔っぱらいの冒険者が、キャリオンクローラーが彼と一緒に旅していた仲間をどうやってか動けなくして、ゆっくりとむさぼり食ったと言っていた。」

ドライアード



ドライアードは美しくて知性的な木の精霊である。彼女たちは巧みに逃げ回ったり、相手をおびき寄せたりするが、不意をうったり、彼女たちが会いたいと望まないかぎりはめったにお目にかかれるものではない。

ドライアードの非常にすばらしい特徴である繊細で整った顔立ちはエルフの乙女によく似ている。ドライアードは高い頬骨を持ち、琥珀色やスミレ色や深緑色の瞳をしている。

ドライアードはよく、ゆったりとした簡単な衣服をまとって現れる。着ている服は彼女たちが現れる季節のオークの木の色をしている。彼女たちは独自の言語を話すが、エルフ語、ピクシー語、スプライト語も話せる。また、植物と会話することもできる。

エターキャップ



エターキャップは醜い二足歩行の動物で、あらゆる種類のジャイアントスパイダーと協調して生活している。これらの知性の低い生物は非常に残忍で狡賢く、ちょうど蜘蛛が自分の周りに張るような致命的な罠をしかけることに長けている。

エターキャップは前屈みで歩き、肩を曲げていても6フィートはある。彼らは短くてひょろ長い足と、足首まで届く長い手を持ち、大きな太鼓腹をしている。エターキャップの手は親指と先の尖った鋭い爪のある3本の長い指とでなっている。体は厚くて硬い黒髪の房で覆われており、皮膚は黒くて厚い。エターキャップの頭の形は馬のようであるが、普段は血のように赤い大きなは虫類のような目を持ち、口の両端から下に突き出している大きな牙を持っている。口自体も大きく、非常に鋭い歯がならんでいる。

ガスト



彼らはグールと見分けがつかないくらいよく似ており、普段はグールの一団の中でのみ見受けられる。グールとガストの一団が襲ってきたら、ガストがいるのは明らかである。彼らは腐敗臭を出しているのだから。

グール



グールは、かつては人間だったが今では新鮮な死体を貪るようになったアンデッドである。人間からグールに変わったときに彼らの理性は乱されたり壊されたりしたが、グールは非常に狡賢くなったために、獲物を効果的に狩ることができる。

グールはかつては人間であった名残が見受けられるが、グールへの変異で非常に醜くなってしまった。舌は砕いた骨から骨髄をなめとることができるように長く頑丈になり、歯は鋭く長くなり、つめはかぎ爪のように強く鋭くなった。

ジャイアントスパイダー



スパイダーは攻撃的な捕食者で、地面の上にも下にも住んでいる。たいていは毒をもっており、むさぼり食う前に獲物にかみつくようにしている。その方が獲物を巣まで運びやすいからだ。

スパイダーは8本の脚と8つの目を持っている。彼らは2つのカテゴリーに分類される。ウェブスピナーという丸く膨らんだ腹部と滑らかな脚を持った種と、ハンティングスパイダーという小さな体と大きな頭と牙と毛の生えた胴と脚を持つ種である。

たいていのジャイアントスパイダーはウェブスピナー型の蜘蛛をずっと大きくしたものである。彼らの毒の犠牲者はセービングスローに失敗すると即座に死んでしまう。

ヴォロ：「以前アムンの旅人から恐ろしい話を聞いた。
馬ほどの大きさのスパイダーが、腕に剣を持って、板金の皮にくるまってたそうだ！
…まあ、これよりもっとひどい話もたくさんあるけどな。」

ギバーリング



彼らは一晩中叫び、しゃべり、ほえながらやってくる。数十、おそらく数百の前屈みの裸のヒューマノイドたちが群をなしてやってくる。彼らは身の安全、巧妙さ、策略といったものは全く考えないので、人々はこの大量攻撃が終わるという希望も持てない。そして、やってきては殺し、移動してまたおそらくばらばらに闇の中へと帰っていく。

ギバーリングの第一印象は遠く月明かりの下で大量の肉と毛皮がのたうちまわっているといったものだった。地獄とは実際には、尖った犬のような耳と醜いにやついた顔を囲む黒い鬣とをもった前屈みのヒューマノイドの一団のことであった。彼らの目は黒く、狂ったような目が光っていた。

ノール



ノールは大柄で邪悪なハイエナのようなヒューマノイドで、緩やかに組織された群で放浪している。

ノールの体は大柄な人間に似ているが、細かい部分はハイエナによく似ている。彼らは二足で立ち、人間と同じように動く手を持っている。彼らは緑がかった灰色の皮膚をしており、鼻に近づくにつれて濃くなっている。また、赤みがかった灰色からくすんだ黄色の短い鬣をしている。

ホブゴブリン



ホブゴブリンは凶暴なヒューマノイドの一種で絶え間なく他の種族と争いを続けている。彼らは知性的で、組織化されており、敵対心が強い。

典型的なホブゴブリンは少なくとも6フィートはあるたくましいヒューマノイドである。彼らの毛むくじゃらの皮膚は深い赤みがかった茶色から深い灰色まで様々である。大柄なオスは青か赤の鼻をしている。ホブゴブリンの目は黄色か濃い茶色で、歯は黄色である。彼らの衣服は明るい色をしており、よく血のような赤い色をしている。身につける皮製品はいつも黒に塗られている。ホブゴブリンの武器はきちんと磨かれて手入れされている。

コボルド



コボルドは臆病で残忍な小柄なヒューマノイドであり、人間やデミヒューマンと生息圏と食料を求めて活発に争っている。とりわけノームを嫌っており、視界に入ればすぐに攻撃をしかける。

背丈はなんとか3フィートを超えるくらいで、暗い錆びたような茶色から黒い色の鱗のような肌をしている。体からはずぶぬれの犬と汚水の混ざったようなにおいがする。目は明るい火花のように輝き、2本の角は黄褐色から白色をしている。コボルドは赤とオレンジの服を好み、物を掴む力のないネズミのような尻尾を持ち、彼ら独自の犬が吠えるような言語のために、しばしば軽視されている。しかしこれは致命的な誤りである。彼らは体格と力で劣っている部分を獰猛さと不屈さで補っているのだから。

ヴォロ：「タスロイとかクヴァートとか呼ばれる小型のヒューマノイドも昔から知られている。
こいつらは１匹ではたいした危険はないが、必ず集団で襲ってくる。
だから、もともと仲間じゃなくても、旅するときには一緒に行動するのは、こういう理由なんだ。」

オーガ



オーガは大きくて醜い、貪欲なヒューマノイドで、待ち伏せや略奪や強盗をして暮らしている。短気で卑劣なこれらのモンスターは、ときおりオークの部族や邪悪なクレリックやノールの傭兵として働いている。

彼らはジャイアントやトロールと自由に交流している。成人したオーガは身長9〜10フィート、体重300〜350ポンド程度である。肌の色は汚い黄色からくすんだ焦げ茶色で、希に青白い紫色をした者もいる。いぼ状の頭蓋骨は大抵異なった色をしており、どんなときでも皮膚の色よりは濃くなっている。また目は紫色で瞳は白い。歯と爪はオレンジ色か黒である。オーガは長く脂ぎった髪をしており、暗い青からくすんだ深緑色をしている。体臭は腐った牛乳を思わせるほどひどい。粗雑に縫われた毛皮や動物の皮に身を包んでいるだけあって、自分の武器や鎧にほとんど気をかけない。一般にオーガはオーク、トロール、ストーンジャイアント、ノールの言語を、そして自分たち独自の唸るような言葉をしゃべる。平均的なオーガの寿命は90年である。

ヴォロ：「オーガの中でもできのいい奴は、呪文までとなえやがる！」

エルミンスター：「オーガメイジは、たいていはお話の中だけの存在だったのじゃ（正直なところ、侮りがたい奴らじゃが）。しかし、もはや普通の旅人が出会うことも希でなくなってしまったのう。」

オグリロン



オグリロンはハーフオーガとも言えるオーガとオークの（人為的な）交配の産物である。オグリロンはいくつかの例外をのぞいて一般的には大柄な方の親族の傾向を示す。彼らよりも野蛮で暴力的であり、オーク語と片言の共通語しか話せない。

オグリロンはオークと同じくらいの大きさで、よく似ている。10人に1人は顔付きや色がオーガによく似ており、紫の目と白い瞳、黒い歯にくすんだ深緑の髪と黄色い肌をしている。どちらのタイプのオグリロンも肌の上に小さな角がぎっしり生えたプレートをつけており、これによって優れたアーマークラスを得、武器無しでも戦うことができる。オグリロンは鎧や他の道具を軽視しており、財宝として一握りの金塊を持っているだけだ。幸運のお守り以外の理由でなぜ金を持ち歩いているのかわからないし、おそらく一生理解できないだろう。

サイリーン



サイリーンは美しい人間によく似た女性で水の中に住んでいる。肌の色は人間のと似ているが明るい黄緑色まであり、髪の色は何でもあるが銀色と深緑色が大半である。サイリーンは美しい姿をしており、せいぜい下着くらいしか身に付けない。

たいていのサイリーンは反社会的であるため侵入者を追い出そうとするし、邪悪なサイリーンは強硬な手段を用いることもある。他のサイリーンは社会的な交流を求めているので、人間やヒューマノイドの男を誘惑してしばらく一緒にすごそうとする。

サイリーンは彼女たち独自の言語と自分たちに近い知的種族の言語を話す。彼女たちは水中でも空気中でも呼吸ができ、インフラビジョンで120フィート先まで見える。

スケルトン



全てのスケルトンは魔法で作られたアンデッドモンスターである。強力で邪悪なメイジやプリーストの手によって護衛や戦士として製造されている。

スケルトンには移動に必要な神経や筋肉がないように見える。代わりに骨どうしはアニメイトデッドの呪文の詠唱中に魔法で接続される。スケルトンには目も内臓もない。

エルミンスター：「アンデッドには注意するのじゃよ！
ここに記されておるグール、ガスト、スケルトンだけでなく、
スケルトンウォーリアーや復活させた狼であるドレッドウルフという、操られた死体どもが存在しおる。
たとえばヴァンパイアウルフの様な、非常に強力なアンデッドの中には、
普通の武器は利かず倒すためには魔法が必要なものもおる！」

ワイルドドッグ



狼よりは小振りで、その姿は場所によって異なる。たいていは狼のように見えるが、中には狼とジャッカルの混種のようなものもいる。

ウルフ



ウルフは非常に行動的で狡賢く肉食性で、ほぼどんな気候でも暮らしていける。神秘性と疑惑に包まれているため、特に欠点のないような人間や動物を殺す邪悪な殺人者と考えられている。

北方のウルフは純白から黒い色をしている。南方では赤や茶色をしている。毛皮の色は気候によって異なるが全てのウルフには共通した様々な特徴を持っている。強力な顎、広くて硬い歯、ふさふさした尻尾、長くて丈夫な耳、そして丸い瞳などが特徴である。目は金色か琥珀色をしており、感情に訴える力を持っているかのようだ。

ウォーグ



ウォーグはウルフの血統から分かれたものであり、ある程度の知識と邪悪な性向とを持っている。ウォーグは原始的な言語を使い、しばしばゴブリンの乗り物として働いている。

レルムの時間

日時は24時間時計を使って表される。これはトーリルの1日が24時間であることに起因する。簡単にAM（午前）、PM（午後）という慣習が使われている。

以下に挙げるカレンダーは非常に広く普及しており、レルム（とりわけ「ソードコースト」地域）ではどこでも通用する。1年は360日からなり、12カ月はそれぞれ30日からなる。1カ月は10日からなる1週間が3つでできている。しかしここでは日を月に関連つけて表す。（つまり、ある月の30日の中の1日と言い、1週間の中の1日とは言わない）月は以下の表にまとめられている。それぞれの月の名前の後に口語表現があり、その後にはそれぞれの月に対応するグレゴリア歴を参考までに挙げてある。

名前	口語表現	グレゴリア歴
ハマー	真冬	1月
アルテュリアック	冬の爪または寒さの爪	2月
チェス	日没の月	3月
ターサック	嵐の月	4月
マータル	感傷の月	5月
キソーム	花の季節	6月
フレームルール	夏に乗ってくる月	7月
エレアシアス	太陽の高い月	8月
エレイント	薄れていく月	9月
マーペノース	落ち葉の月	10月
ウクター	腐敗する月	11月
ナイトール	幕を下ろす月	12月

年はデイルレコニング（DR）というシステムを使って数字で表される。デイルレコニングは、人間が初めて森よりも開けた土地に定住したとエルフの王宮から認められた年から計っている。

「年 表」

様々な種類のカレンダーの争いやしばしば起こる衝突は、歴史家や賢者にとって永遠に続く苦痛でしかない。たいてい、その年ごとの個別の名前をつける「年表」制度が使われている。その年の名前は「年表」と共に知られている。それらは有名な「消えた賢者」の「狂った」オーガスラがタイトルに書き下ろしたものに偉大な予言者アラウンドーが加筆した予言から取られている。目録は長いものであり、中には重要な年もある。「虫の年」（1356DR)、「影の年」（1358DR、「受難の時」の年である)、「塔の年」（1360DR）そして1373DR（現在である)。「受難の時」とは、フォーゴトンレルムの神々が人間の姿に変えられてレルムを歩くことになったときのことでベインとミルカルがレルムの強力な神である主神オーから「運命の碑版」を盗みとったときから始まる。この行為への報復としてオーは全ての神々を彼らの住むアウタープレーンの領土から追い出してしまった。（アウタープレーンを守っているヘルムはこの例外だった）神々は「受難の時」が終わるまで、つまり「運命の碑版」が正しい所有者の元へ戻るまで、定命のアバターの姿で過ごさざるをえなくなった。この時期にミストラ（魔法の女神）とミアクル（死の神）のアバターが殺された。ベイン（邪悪と暴虐の神）はトームと戦って倒された。人間のシリックはベインの「運命の碑版」を求めてバール（殺人と暗殺の神）と壮大な戦いを繰り広げてこれを倒した。ほとぼりのさめた後、シリックは死と邪悪と狂気を司る新しい神となった。

エルミンスター：「少なくとも一柱の（すでに死んだ）神々が、差し迫る死の警告を受け、防ぐ手だてを講じたのじゃ。中には死を免れたものもいたかもしれんが、駄目じゃったよ。」

バルダーズ・ゲートでの時間

バルダーズ・ゲートでの1ゲームラウンドは実際の時間の6秒である。AD&Dのゲームでは60秒であるが、バルダーズ・ゲートではAD&Dルールの10分の1となっている。

1ターンは10ラウンド、すなわち60秒である。この単位はP.99～128のいくつかの呪文の説明で使用されている。

ゲームでの1日は（ゲーム内で夜明けから夕暮れになり、また夜明けがくるまでの24時間を表す）実際の時間での2時間である。ゲーム内時間のおよそ10倍である。

パーティが休むたびに8時間が過ぎている（実際にゲームをしている時間では45分くらいに相当する)。

第二部　ルール

AD&D®のルール　イントロダクション

エルミンスター：「汝がバルダーズ・ゲートをプレイすることにより精通したいのならば、ゲームの手引きを読むことじゃ。そこで汝はルールがどのように適用されるかを学ぶじゃろうが、ここではその基礎を学ぶことになる。ヴォロの奴めが酒を控えてきちんと事実を述べていれば、じゃが。」

ヴォロ：「おい！ともかく俺は、人生で最良のものを楽しむすべは知ってるぜ？じいさん。」

やあ、友よ。君達の冒険していく世界は、奇妙な所だ。そこには学ぶべきものが山のようにある。特に、以前ここに来たことがない場合はだ。そして、おそらく最も手っ取り早い方法は、賢者たちが長年研究してきた書物を探索してみることだ。まあ、時間の節約のために私自身がまとめたものを、君たちに読みやすいように編集したものだがな。しかし、調査や編集といった作業は、本当に退屈なものになりうる。退屈すぎて、のどの渇きを潤さなければと思ってしまうぐらいだ。・・・私は、セイルーニアンの輝く炎の雫のためにヘルムアンドクロークを訪問したら戻ってくる。まあ、読んで楽しんでくれ！



AD&D®について

アドバンスド・ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ®=Advanced Dungeons & Dragons®（以下AD&Dと略す）は、プレイヤーがファンタジーの世界を探索し、冒険していくロールプレイングシステムである。その、無数にある世界の中の一つに、バルダーズ・ゲートがある、フォーゴトンレルムという世界がある。君たちが入ろうとしている世界は、複雑ではあるが、他の世界ではコンピューターと呼ばれている人工の助手が、君たちに分かり易く説明するために、適宜呼び出されるであろう。このような広大な世界を定義するのは、難解な書物がいくらあっても難しい。しかし、簡潔にするため、短いページで要約した。これは、決して簡単なことではないが、以下に、ルールの主な特徴や、それらをどのようにコンピュータ

一の表記に修正したのかを大まかに説明してある。

コンピューターが手助けしてくれるので、君たちは、バルダーズ・ゲートをプレイするためにAD&Dのルールを熟知している必要はないが、ルールを知っていることは役に立つ。したがって、AD&Dのルールの大半は要約したものであり、そのルールがバルダーズ・ゲートに合うようにどのように微調整されたかを適所で説明してある。

AD&Dのルールのバルダーズ・ゲートでの使用法：ターン制のAD&Dのルールをリアルタイムに変更することについて

バルダーズ・ゲートでは、呪文と武器に関して、AD&Dと同じシステムを使っている。つけ加えて、イニシアチブはパーティーごとにではなく、それぞれのモンスターとキャラクターごとに解決する。つまり、一方が全ての行動を終えた後にもう一方が行動する、という風に、グループごとにターンが回ってくるのでなく、全員が常にリアルタイムに行動していて、個人のイニシアチブラウンドで行動するのである。

個人のイニシアチブラウンドの長さは6秒あり、これがAD&Dのルールでは60秒となっているラウンドの時間を、10分の1にしたものである。これは移動速度や、全体的なゲーム時間の縮尺と一致している。（移動速度のバランスは、1ラウンドに60フィート動ける、AD&Dの一般的な人型生物が、スクリーンの端から端まで1ラウンドで移動できるようにしてある）

重要なこととして、君たちはいつでも行動を止めたり再開したりできる（ポーズ機能）。そうするためには、Spaceキーを押すか、画面上の時計をクリックすればよい。行動を止めているとき、君たちは全てのキャラクターにいかなる行動でも指示でき、そして、行動を再開させる事ができる。この特徴によって、ターン制の戦闘のファンでも、面白くゲームができるであろう。例外が1つある。それは、所持品画面を見ている最中は、それ以前に時間を止めていても、時間はまた流れ始めるということである。これは、緊急時に装備を変更する危険性をシミュレートするためなので、必要なものを装備するときには注意するように！

（注意）君たちがイベントを見逃さないように、何らかの出来事が発生したら自動的にゲームが止まる（Auto Pause）オプションもある。

※オートポーズ(Auto-Pause)
オートポーズの設定は、ゲームメイン画面のオプション画面のゲーム設定(P.30)セクションにある「オートポーズ(Autopause)」の中にある。

キャラクターの行動

君たちがこのフォーゴトンレルムでできる基本的な行動は簡単である。世界をさまよい、街の人々と会話して、時には剣を振るうこともあるであろう。君たちができる行動と、それを修正するいくつかの効果は、下に書いてある通りである。

移　動

バルダーズ・ゲートでは、ある一定の移動速度がある。それは、AD&Dのゲーム用語では約60フィートに相当する。ヘイストの呪文をキャラクターにかけると、より速く移動できる。君たちは、選んだキャラクターをひとまとめにして、様々な隊列を手軽に組む事ができる。（詳しくは、P.13からP.20を参照すること）

会　話

出会う人全てを殺していると、結局は問題を引き起こす。まず、全ての人を殺していると、ゲーム内での探求は決して終わらないだろう。そんなことばかりをやっていると、君たちにとって必要な事を教えるために話しかけてくる人は残っていないからである。次に、君たちの名声がある一定の所まで落ちると、守衛に発見され次第攻撃されるのである。君たちはおそらく生き残れないであろう。会話というものが、くだけた会話や真剣な交渉、陽気なうわさ話や暴力的な脅しであっても、それが最善の策であることがある。このように、人や生き物と話すことに時間を割くのは、割に合うこともあるのである。しかし、君たちが出会う人間や人間以外のもの全てが、君たちを殺そうとしないわけではない。助けを求める声を装って、不意を打ってくることもある。

戦　闘

時として、逃げ出したくなかったり、逃げられなかったりする事もあるだろう。（いつも逃げるのは英雄らしくないが）そして、会話するのが得策でないと思うときもあるであろう。遅かれ早かれ、君（たち）は戦わなければならないだろう。真の駆け引きというものは，いつ戦い、いつ会話し、いつ逃げるかを知ることである。

疲労の影響

君たちのキャラクターは、呪文を記憶させたり、力を取り戻すために、度々休息を取る必要がある。君たちのキャラクターが疲れを訴え始めたら、立ち止まって警戒し、夜に備えてキャンプを張った方がよい。プリーストとメイジ全員の呪文のページに行き、覚えたい呪文を選んだ後で、「休息」のアイコンをクリックすると、邪魔が入らなければ、8時間睡眠した後に回復

して目覚めるであろう。パーティーの誰かが傷を負っているのならば、休む度に少しずつ回復する。キャラクターは、ゲーム内で24時間（実時間にして2時間）最大効率で行動することができる。これを超えると、キャラクターは疲れを訴え始め、この24時間を超える4時間度に－1のラックペナルティを受けることになる。（つまり、全ての判定に－1される）キャラクターが休息すると、すぐにこのペナルティはなくなる。

（注意）キャラクターが宿に泊まって部屋を借りて休息すると、部屋の質によって回復量が変化する。

重量の影響

それぞれのキャラクターには、キャラクターの全身像に関連させて、一定数のスロットが開いている。1つのスロットには1つのアイテムを置くことができる。つけ加えて、キャラクターの運べる重量は、そのキャラクターのストレングスによって決定する。君たちのキャラクターの重量限界は、このマニュアルの最後の表にある（P.136参照）。

酔いの影響

高価な宿では、様々な酒を出してくれる。当然、飲み過ぎると君たちのキャラクターの戦闘能力を損なってしまう。適度な酒は勇気づけにもなるが、効果的にバランスを取ろうとして飲んでも、悪くなる一方である。ペナルティを受けるまでにキャラクターが飲める回数は、コンスティテューションの値に深く関わってくるが、回復するまでの時間は誰も同じである。コンスティテューションが3のキャラクターは、1杯飲んだだけでほろ酔い気分になるが、飲んだ量に関わらず、1晩熟睡することにより体調は回復するのである。

ヴォロ：「たしか、以前に英雄的なコンスティテューションを持つ奴が、際限なく飲み続けても、まったく顔色変わらなかったのを見たことがあるぜ。」

エルミンスター：「この文脈で『英雄的』という言葉を使うのは間違いじゃと思うがの。」

毒の影響

毒というものは、キャラクターにとって頻繁に直面する危険である。かみつき、針、危険な薬、薬入りのワイン、まずい食事といったものが、意地悪な魔法使い、悪の暗殺者、危険なモンスター、そして無能な宿主によってキャラクター達に用意されているのだ。幸運にも、キャラクターが毒を処理する方法はいくつもある。毒が回る時間を遅めたり、よりよい処置ができるようになったり、完全に毒を無効化できる呪文やポーションがある。注意しておきたいことは、キュア（回復）系の呪文をかけても、毒の進行は無効化できないことである。

名声と属性の影響

名声

パーティーには名声というものがあり、ノンプレイヤーキャラクター（以下NPCと略す）がパーティーに関わってくるときの態度に影響する。パーティーのはじめの名声は、リーダーの属性を基に決定する。名声には20のレベルがある。NPCがパーティーにどのように関わったかによって、このレベルは変化する。P.145の表には、行動によって、パーティーの現在の名声のレベルからどれだけレベルが上下するかを示してある。気を付けなければならないのが、悪事をはたらくパーティーは、衛兵や賞金稼ぎの的になりやすいということだ。

属性

属性は、名声ほどゲームの中で影響が出るものではない。キャラクターの初めの属性によって、初めの名声が決定する。属性は、キャラクターの出自や主張を決める中心となるものであり、名声というものは、その思想が実際に受け入れられるかによって決まるものである。君たちの名声が属性に合っていなかったら、その結果に悩むかもしれない。君たちのパーティーに加わろうとするキャラクターは、属性に基づいた現在のパーティーの名声に同意したりしなかったりするだろうし、君たちがプレイ中ずっとパーティーの名声の為に不幸になることが決定してしまうこともあるだろう。

属性	初期名声
ローフルグッド	12
ニュートラルグッド	11
カオティックグッド	11
ローフルニュートラル	10
（トゥルー）ニュートラル	10
カオティックニュートラル	10
ローフルイービル	9
ニュートラルイービル	9
カオティックイービル	8

キャラクターのクラスがパラディンやレンジャーで始めた場合は、自分の名声を注意して見るべきである。パラディンの名声が6未満になると、パラディンとしてのクラスを失うことになる。レンジャーの場合は、4未満になることにより、そうなってしまう。どちらにしても、パーティーの名声が十分に下がってしまうと、そういったキャラクターは、ファイターとして扱われる事になる。クラスを失ったパラディンやレンジャーは、二度とクラスを取り戻すことはない。

遭遇修正

パーティーがNPCに遭遇するときはいつも、反応ロールが行われる。このロールは、2つの10面ダイスを振るシミュレーションによってなされる。パーティーリーダーのカリスマの値と、パーティーの名声によって修正が加わる。特定のNPCには、遭遇修正自体に修正がありうる。遭遇修正は、君たちと話した人々が君たちをどのように受けとめているかということに影響している。これは、NPCがよりよい情報を渡そうとするかどうかに影響してくる上に、遭遇修正がよいときにNPCから物を買おうとすると、物の値段を安くしてくれるといったことにも影響してくる。P.146の反応修正表を参照せよ。

不用心な者へ

呪文の中には、他人に対するキャラクターのカリスマをよくする物もある。例えばチャーム系の呪文である。この呪文の効果がなくなった時、君たちのカリスマは、さっきまでチャームの影響下にあった人たちの目の前で、激しく低下するであろう！

パーティーの仲間への名声の影響

パーティーの仲間にはそれぞれ、属性による5つの状態がある。その状態とは、幸福、普通、不幸、怒り、爆発寸前、である。これらの状態は、キャラクターの4つの違う会話と一貫している（つまり、幸福の状態ならば、キャラクターは何も言わないが、それ以外の状態の時は、その状態に見合った文句を言うのである）。パーティーの名声によって、ある属性のキャラクターの状態がどう変わるかは、P.147の表に記してある。

ヴォロ：「楽しい生活は、まず正しい生活からだぜ！」

バルダーズ・ゲートの戦闘

前にも述べたように、バルダーズ・ゲートはAD&Dのルールにかなりの部分をならっている。主な違いは、個人のイニシアチブラウンドをリアルタイムに適応させるところにある。コンピューターはその最も基礎となるルールに気を遣っており、君たちがよりこの物語や世界に没頭できるようになっている。

ハックアンドスラッシュを超えて

AD&Dにおいて戦闘は重要ではあるが、それが全てでもなければ、それで終わるわけでもない。キャラクターがある状態を解決するための1つの手段なのである。もし、キャラクターのすることが戦闘だけだとしたら、ゲームはとても退屈なものになるだろう。なにせ、全ての遭遇が同じように扱われるのである。ゲームには、戦闘以上に重要なことはいくつもあるため、ここでは単純なハックアンドスラッシュの戦闘を超える物を扱った。攻撃の基本的なメカニズムの説明につけ加えて、ターンアンデッドや特殊な攻撃防御、毒や英雄的な技といったもののルールも説明する。このゲームでは、以下に示す、修正したラウンド制のシステムを使っていることを思い出して欲しい。キャラクター、NPC、モンスターの全てが、個人のイニシアチブラウンドを持っている。ゲームメイン画面左下のポーズボタンやスペースキーを押すことにより、いつでもゲームは一時停止して指示を出せ、同じ操作でゲームを再開できる。

個人のイニシアチブラウンド、攻撃速度、詠唱時間

バルダーズ・ゲートでは、リアルタイム制の戦闘や移動を再現するために、それぞれのキャラクターやモンスターには、独立した**個人のイニシアチブラウンド**というものが存在し、その長さは6秒である。個人のイニシアチブラウンド内では、武器の攻撃速度や、呪文の詠唱時間まで含めた、AD&Dのルールが全て使われている。武器で1ラウンドに2回以上攻撃できる高レベルのキャラクターにとっては、武器の攻撃速度は、6秒というラウンドの中でいつ攻撃が行われるかを厳密に決定している。

攻撃速度は、1から10までの数字で表されている。（キャラクターにとって、それぞれ、ラウンドの10分の1から、10分の10の間のどこで、武器で1ラウンドに1回の攻撃ができるかを示している）

プリーストやメイジにとっての**詠唱時間**は、武器の攻撃速度と似たものである。詠唱時間は1から10までの数字で表され、メイジやプリーストがどれだけ速く呪文を唱え終わることができるかを示している（攻撃速度と同じように、数字が低ければ低いほど、詠唱が速くなる）。

イニシアチブは、能力、状況，機会という要因が重なって決定する。バルダーズ・ゲートにおいて、イニシアチブはキャラクターがどれだけ先制して攻撃や呪文の詠唱ができるかをランダムに決定するために使っている。これにより、武器の攻撃速度や、呪文の詠唱時間が若干修正される。

アーマークラス（以下、ACと略す）は、鎧の防御値を示している。鎧の防御によって、キャラクターは攻撃が成功してダメージを受ける確率を減少させることができる。鎧によってダメージが減少することはなく、鎧はただダメージを受ける可能性を減らしているだけである。フルプレートメイルを着込んだファイターは動きは鈍いだろうが、鎧を貫通してダメージを与えるのはたやすいことではない。ACは、鎧を着ていない状態の、一番悪い10を起点に数えて、0以下にも下がることがある。数字が小さい程良い（-10以下のACともなると、とても強力な魔法の鎧である）。楯と兜によっても、ACを下げることはできる。

能力と状況によってもACは変化する。例えば、高いデクスタリティによるACへのボーナスがある。

THACOは、”To Hit Armor Class 0 “(AC0への命中) の頭文字を取ったものである。この値は、キャラクターやNPCやモンスターがAC0に対して攻撃を命中させるために必要な値である。THACOは、キャラクターのレベルやクラスによって決定する。THACOの値から、全てのACに対して攻撃を命中させるための値が計算できる。

戦闘システムの中心となるものが攻撃ロールであり、これはダイスによって攻撃が命中したか失敗したかを決めるものである。攻撃を成功させるために必要な値を命中値と言い、これは、キャラクターのTHACOと目標のACによって決定する。攻撃ロールは、剣、弓、投石や他の武器、素手での殴り合いなどの肉弾戦にも使われる。バルダーズ・ゲートでは、命中したかどうかということは、実際の動きとして見えてくる。攻撃が成功したら命中し、失敗したら空振りするのである。

攻撃ロール

攻撃したとき、攻撃側のTHACOの値から、攻撃される側のACの値を引く。この値が攻撃側が攻撃を当てるために「ロール」しなければならない値である。この「ダイスのロール」には、1から20までの値が出る20面ダイスを用いる。もし攻撃者が先ほどの値よりも高い値を20面ダイスで出すことができれば、攻撃は成功してダメージが出る。出なかった場合は、攻撃は失敗したことになり、相手の鎧を貫通できなかったことになる。

例えば、3レベルのファイターのTHACOは18である。彼が、AC5のホブゴブリンに攻撃した。彼のTHACOからホブゴブリンのACを引くと、13という命中値が出る。20面ダイスで13以上を出すことができれば、彼の攻撃は命中して、ダメージを出すことになる。

●攻撃ロール(To-Hit Rolls)と近接戦闘(Melee Combat)

近接戦闘では、すべての攻撃が当てるためになされるわけではない。バルダーズ・ゲートのキャラクターは6秒間のラウンドの間に、実際にダメージを与えようとして行う攻撃のほかに攻撃の「ふり」をすることがある。この攻撃は実際の戦闘で行うはずのフェイントや武器による防御を表している。

●攻撃ロール(To-Hit Roll)の計算式の表示

フィードバック(Feedback)の設定で「攻撃ロール(To-Hit Roll)」をオンにしておくと、攻撃のたびにロールが表示されます。ロールは X + Y = Z の形で表示されます。ここで、
Xは基本の攻撃ロール
Yは攻撃ロールに対するボーナス
Zは攻撃ロールの合計
を表しています。Yはキャラクターに関係しないボーナス/ペナルティを合計したものです。これには呪文の影響、疲労などが含まれます。ストレングス、デクスタリティ、魔法の武器のボーナス/ペナルティは直接キャラクターのTHACOに影響を与えます。

クリティカルヒットとクリティカルミス

キャラクターが20の目を振ったなら（つまり、様々な修正を加える前の値が20ならば）クリティカルヒットが発生し、その攻撃によるダメージが2倍になる。1の目を振ると、キャラクターはクリティカルミスをしたことになり、回復するために時間がしばらくかかる。ACの値に関わらず、クリティカルヒットの攻撃は必ず命中し、クリティカルミスの攻撃は必ず失敗する。

当てる攻撃と乱闘

乱闘では、必ずしも当てようとして攻撃してくるとは限らない。バルダーズ・ゲートのキャラクターは、実際にダメージを与えるためではなく、「6秒戦闘」の間にフリで攻撃をしてくる場合がある。

戦闘中の可能性の変化

戦闘中は、様々な要素によってキャラクターが攻撃を命中させるために必要な値が修正される。この変化は、命中値や攻撃ロールに反映される。

ストレングスによる修正

キャラクターのストレングスの値によっては、命中値やダメージの値のダイスロールを修正する。この修正は、近接戦闘や、手投げの武器（ダガーやアックス）で攻撃するときには常に適用される。

魔法のアイテム

魔法の武器によっても戦闘修正される。攻撃ロールやACへのボーナスはプラスの数字で識別できる。例えば、ソード＋1というものはキャラクターの命中値を1上げ、攻撃が成功したときのダメージを1増やす。チェインメイル＋1は、普通の、魔法の物でないチェインメイルよりACが1良くなっているものである。（つまり、キャラクターのACから1を引くのである。チェインメイルのACは5なので、それが4になるということである）呪われたアイテムには負の修正（ペナルティ）があり、命中値を引いたり、ACを増やしたりする。1回のダイスのロールに適用される修正の個数に制限はない。また、1回のダイスのロールに適用される、プラスマイナスされた全体の修正値にも制限はない。

遠距離武器のデクスタリティ修正

デクスタリティの値によっては、遠距離武器で攻撃するときに修正がくる。ストレングス修正と同じように、高いデクスタリティは命中値を上げ、低いデクスタリティは命中値を下げる。デクスタリティは、命中値にのみ関係していて、遠距離武器によるダメージには影響しない。

戦闘時の遠距離武器　射率

弓、クロスボウ、そしてその他の遠距離武器には、それぞれの射率がある。射率とは、1ラウンドその武器で攻撃できる回数である。矢は、1ラウンドに2回、つがえて射つことができる。ヘヴィクロスボウのように、準備に時間がかかり、1ラウンドに1回しか射つことができない武器もある。ダートは1ラウンドに3本投げることができる。射率に関わらず、複数の遠距離武器は、イニシアチブを決めるための他の複数回攻撃と同じように扱う。それぞれの遠距離武器の射率は、P.143の武器表に示す。

呪文の投射

メイジとプリーストは、呪文の投射に関しては同じルールを使う。呪文を投射するためには、キャラクターはまず呪文を記憶しなければならない。呪文を記憶していないと、呪文を投射することはできない。術者は、話すことができなければならず（つまり、サイレンスの呪文の影響下にあったり、猿ぐつわをはめられていたりしてはいけない）、両手を自由に動かすことができなければならない。（例えば、麻痺していてはいけない）もし呪文の目標が個人や物や場所であった場合、術者はその対象が見えていなければならない。例えば、ファイアーボールを暗闇の先150フィートに撃ち込むことはできない。術者は、爆発地点やその間の距離が見えなければならない。詠唱が始まると、キャラクターはじっと立っていなければならない。（もし、呪文を選び終わった後に、呪文を使わせたくなくなったときは、右クリックをして呪文を止めさせることができ、このときは呪文を記憶から失わない）

呪文の暴発

もし術者が呪文を唱え終わる前に、武器による攻撃を受けたり、セービングスローに失敗したりすると術者の集中が途切れる。呪文は、使えないエネルギーのくすぶりとして消費され、記憶し直すまで記憶から消える。呪文を使う者は、少なくとも全ての呪文を利用できるようになりたいと思わない限り列の前面に立たせないことをおすすめする。

セービングスロー

セービングスロー（以下、STと略す）は、キャラクターの全身や精神に影響を及ぼす、毒や魔法や攻撃といったものからの、キャラクターの抵抗力を示している。STの成功率は、キャラクターのレベルが上昇するにつれて向上する。STに成功すると、呪文や攻撃によるダメージを減少できたり、効果を完全に無くすこともできる。呪文の中には、例えばプロテクション系の呪文のように、特定の種類の攻撃のSTを向上させるものがある。

麻痺、毒、死へのセービングスロー

これは、キャラクターが、麻痺を伴う攻撃、毒、キャラクターが完全に死んでしまうような攻撃や呪文を受けたときに使うものである。

ロッド、スタッフ、ワンドへのセービングスロー

名前が示すとおり、これは、キャラクターが魔法のロッドやスタッフやワンドの影響を受けたときに使うものである。しかし、これより優先順位が高いものが使われた場合は、そちらの方を優先しなければならない。

石化、変身へのセービングスロー

これは、キャラクターが石化したり、モンスターの特殊能力や呪文、ロッド、スタッフ、ワンド以外の魔法のアイテムによって変身した場合に使うものである。しかし、これより優先順位が高いものが使われた場合は、そちらの方を優先しなければならない。

ブレス攻撃へのセービングスロー

これは、キャラクターが、ブレス攻撃、特に強力なドラゴンのブレス攻撃などを受けたときに使うものである。しかし、これより優先順位が高いものが使われた場合は、そちらの方を優先しなければならない。

呪文へのセービングスロー

これは、キャラクターが、他のSTが指定されていない呪文や魔法のアイテムの影響を受けたときに使うものである。他のSTでは区分できそうにない攻撃に対しても用いられる。

セービングスローへの修正

STの値は、魔法のアイテム、特殊なルール、特別な状況に置いて修正される。この修正により、STの成功率は変化する。

- 魔法のクロークやプロテクションリングといった魔法のアイテムによって、キャラクターのSTの値にボーナスがくる。

- 魔法の鎧は、通常のものや魔法のものに関わらず、何か物理的なものに対して抵抗するときには、STの値にボーナスがくる。

- 呪文や魔法のアイテムの中には、キャラクターのSTの値を、良くも悪くもするものがある。STの値にペナルティを与える呪文もあり、これによって安全な呪文でさえも凶悪なものになりえる。

士気（モラル）

生物にはそれぞれ、戦闘中に戦うか逃げるかに影響する基本のモラルレベルというものがある。モラルに影響されないキャラクターは、君たちが初めに作ったキャラクターのみである。君たちのパーティーに加わっている他のキャラクターには、モラルを示す会話と文章がある。全ての生物は、モラルが崩壊したときに何か違った反応をするようになっている。時には違うモラルレベルで崩壊したり、例えばモラルが高いときは近接攻撃を仕掛け、低いときは遠距離攻撃をする、と言った具合に、現在のモラルレベルに対応した攻撃をしてくることもあるであろう。それぞれの生物には、どれくらいの時間でモラルが元の値に戻るかを示す回復時間が設定されてある。もし、モラルチェックに失敗したら、モラルは元の値までゆっくりと回復するのである。もし、君たちのパーティーの誰かがモラルチェックに失敗したら、セレクションサークルの色が、緑から黄色に変化する。

モラルは、リーダー（ポートレートが1番上にあるキャラクター）が高いカリスマの値を持っているときや、生物が、適切な場所、例えばコボルトやドロウにとっては、外の開けたところではなく、暗い地下にいるとき、リムーブフィアーなどの呪文を受けたとき、与し易い敵が見えていたときなどに、良い影響を受ける。逆に、強力な呪文によって攻撃されたときや、パーティーの誰かが死んだり意識不明になったのを見たとき、ヒットポイントを大量に失ったとき、強敵に出会ったときには、モラルは下がる。

戦闘の影響と回復

ダメージ、傷、死亡といったものは、相手の攻撃がキャラクターに成功したときに起こるものである。ダメージは、毒、炎、落下、酸、実際の世界で、間接的に危険なことに挑戦しようとしたときに受けうるものである。大半の攻撃から来るダメージは、ヒットポイント（以下HPと略す）によって計られる。キャラクターにはそれぞれ、HPの現在値と最大値がある。キャラクターが攻撃を受ける度に、ダメージを受ける。このときのダメージの値が、キャラクターの現在のHPの値から差し引かれる。HPが0になるとキャラクターは死亡する。もしキャラクターが大量のダメージを受けたときは、復活の可能性すらなく、永久に失われてしまう。

回復とヒットポイント

キャラクターが傷ついたならば、普通は回復させてやろうと思うであろう。キャラクターは、その傷を自然に任せて回復させるか、魔法的な手段で回復させることができる。自然に回復する速度は遅いが、どのキャラクターでも自然に回復できる。魔法的な回復は、魔法使いや、魔法のアイテムがあれば、使うこともできる。キャラクターが回復できるHPの量は、そのキャラクターのHPの最大値までである。（注：ネクロマンティックの呪文の中には、HPの最大値を増やすものもあるが、制限時間がある）

自然の回復

キャラクターは、8時間の休息を取る毎に、HPが少し回復する。休息とは、ほとんど活動していないことを意味する。もし、キャラクターが宿屋の良い部屋で休息するならば、より良い部屋ほどHPが回復する。勿論、その分お金がかかる。荒野でキャンプをすると、呪文の記憶はできるが、HPの回復はあまりできないであろう。休息は、パーティーの見える範囲内に、敵がいないときにできる。もし敵がいるのならば、休息を取る前に、チャームの呪文や会話によって友好的になってもらう必要がある。生物の中には、休息中に攻撃を仕掛けてくるものもいる。そうなった場合は、HPが回復することもなければ、呪文を記憶することもできない。

ヴォロ：「だから、宿屋で休息するんだぜ！」

魔法的な回復

回復系の呪文やポーション、魔法のアイテムによって、回復の速度は著しく上昇する。魔法的な回復の方法は、以下に呪文の詳細を記してある。これらの方法を用いると、傷は一瞬にして塞がり、元気が出てくる。この影響はすぐに効果を発揮する。

魔法的な回復は、戦闘中や、危険な遭遇に対して準備するときに有効である。しかし、キャラクターの敵も、同じような魔法の回復手段を持っていることも忘れてはいけない。悪のプリーストが、彼の手下や護衛を回復するために回復の呪文を使うこともありうるのだ。キャラクターのHPの最大値を超えて回復することはない。

死亡からの復活

回復の呪文は、死亡してしまったキャラクターには効果はない。再び命を取り戻すには、レイズデッドかリザレクションの呪文、あるいはそういった効果を持つ魔法のアイテムあるいは寺院で復活の魔法を施してもらうかが必要である。キャラクターが息を吹き返すためには、その度にそのキャラクターのコンスティテューションの値の基づく、システムショックロールに成功しなければならない。キャラクターがロールに成功する、つまり、キャラクターが、システムショックの値以下のパーセントをロールすると、キャラクターはその呪文や魔法のアイテムによって示された状態になって復活する。

麻痺

麻痺の影響を受けたものは、呪文の効果が続く間、完全に動けなくなる。呼吸をしたり、見たり、考えたりすることはできるが、話したり動いたりすることはできないのである。

毒

毒を塗った武器や、毒を持っている生物から攻撃を受けたときは、毒に対するSTをしなければならない。STに成功すると、毒の種類によって、毒の影響を無くしたり、少なくしたりできる。毒は、普通数時間は危険なものなので、治療法を早く見つけることが必要になる。

経験値とレベルの上昇

キャラクターは旅をする毎に何かを学ぶ。肉体の限界を知るかもしれないし、見たこともない生物に遭遇するかもしれないし、使ったことのない呪文に挑戦するかもしれないし、自然の特徴を発見するかもしれない。レベルが上昇することにより、キャラクターは自分の力を強化でき、HPが上がり、呪文の数が増え、攻撃の命中率が良くなる。レベルが上昇するためには、経験値を得なければならない。経験値はキャラクターの成長を具体的に示したものである。これは、多くの抽象的な要素、例えば自信の上昇、肉体運動、洞察力、仕事の訓練といったものを示している。キャラクターが、次のレベルに上昇するのに充分な経験値を得たとき、これらの抽象的な要素は、キャラクターの能力の上昇といったものに置き換わる。どの分野が上昇するのか、どれくらいの速度でレベルが上昇するのかといったものは、キャラクターのクラスによって全て決定する。

パーティーの経験値　探索による経験値

経験値は、キャラクターの活動によって手に入るものであり、一般的に冒険の目標に関係している。このように、冒険を終えた全てのキャラクターは、モンスターや障害を克服したことに対する経験値を得る。モンスターを倒したり、冒険が終わったことによって得られる経験値は、パーティーの仲間に均等に分配される。

バルダーズ・ゲートにおける、デュアルクラス、マルチクラスのキャラクターの経験値

マルチクラスのキャラクター（人間以外）は、作られたときに複数のクラスを兼ねている。そういったキャラクターは、全てのクラスにおいて、経験値とレベルを得ることになり、クラスの能力を自由に使うことができる。経験値は全てのクラスで均等に割り振られ、それぞれのクラスの経験値表にしたがってレベルが上昇していく。

デュアルクラスのキャラクターは、ある段階で、2つ目のクラスに転職することを選べる。この時点で、そのキャラクターの元のクラスのレベルは上昇しなくなり、新しいクラスでレベルを上昇させていくことになる。しかし、デュアルクラスのキャラクターは、新しいクラスのレベルが元のクラスのレベルを1つでも超えるまでは元のクラスの能力は使えない。新しいクラスのレベルが元のクラスのレベルを1つでも超えると、クラスの能力を自由に使えるようになる。

マルチクラスとデュアルクラスのキャラクターが使える能力は、キャラクターを選んだときに、ゲームメイン画面の下部にボタンとして示される。しかし、マルチクラス、デュアルクラスのキャラクターには、1つ条件がある。もし、キャラクターが兼ねているクラスの中で、鎧を着たり武器を使ってはいけないクラスがある場合は、鎧を脱いだり、武器の使用を止めるまでは、そのクラスの能力は使用できなくなる。

キャラクターの特質

フォーゴトンレルムの住人は皆、他人と区別される個人の特徴を持っている。最も際だった違いは、種族、クラス、能力であろう。

種　族

種族は、キャラクターの種を決定する。種には、人間、エルフ、ドワーフ、ノーム、ハーフリング、ハーフエルフがある。種族によって、キャラクターのクラスに制限が生じる。

人間：Human

人間はフェイルーンの中で主要な種族である。また人間はフォーゴトンレルムのなかで主な帝国や王国のほとんどを統治している。人間はおそらくハーフリングを除けば最も社交的で寛容な種族である。人間の持っている唯一の能力はどんなクラスにもなることができ、どこまでもレベルが上昇する可能性があることである。

ドワーフ：Dwarves

ドワーフは背が低くてずんぐりしており、その大きさと外見からすぐにわかる。赤らんだ頬、黒い瞳、黒い髪をしていて、むっつりしていて無口であることが多い。生まれつき魔法と毒に対して耐性があり、インフラヴィジョンにより、暗闇を見通すことができる。コンスティテューションに1ポイントのボーナスがあるが、カリスマとデクスタリティに1ポイントのペナルティがある。ドワーフ種族には4種類あり、シールドドワーフ、ゴールドドワーフ、ワイルドドワーフ、そしてデュエルガーである。

エルフ：Elves

エルフは、普通の人間より背が低くてスリムである。外見は整っていて繊細であり音楽を奏でるかのように話すが、基本的に高慢な種族で排他的であると見られている。生まれつきスリープとチャームの呪文に対する耐性があり、インフラヴィジョンにより、暗闇を見通すことができ、弓とロングソードの扱いに長けている。テクスタリティに1ポイントのボーナスがあるが、コンスティテューションに1ポイントのペナルティがある。エルフには5種族あり、ゴールドエルフ、ムーンエルフ、ワイルドエルフ、シーエルフそしてドロウである。

ノーム：Gnomes

ドワーフに近い種族であるノームはドワーフより明らかに小さい。誇りを持ってその体型を維持しているが、ドワーフよりも丸々とはしていない。暗く黄褐色の、あるいは茶色の肌をしていて、髪が白く、大きな鼻を持っている。生まれつき魔法に対する耐性があり、インフラヴィジョンにより、暗闇を見通すことができる。インテリジェンスに1ポイントのボーナスがあるが、ウィズダムに1ポイントのペナルティがある。

ハーフリング：Halflings

ハーフリングは一般的に背が低くてぽっちゃりしていて、人間の子供に非常に良く似ている。顔は丸くて平べったく、とても血色がいい。髪は基本的にカールがかかっていて、足の先は荒い毛で覆われている。生まれつき毒と魔法に対する耐性が高く、スリングを使うのに長けている。そして、限られているものの、暗闇を見通す能力がある。デクスタリティに1ポイントのボーナスがあるが、ストレングスに1ポイントのペナルティがある。ハーフリングは3種類あ

り、ヘアーフット、トールフェローそしてスタウトである。

ハーフエルフ：Half-Elves

ハーフエルフとは人間とエルフの混血を指す。一般的に顔立ちが良く外見に関しては両方の種族のよい点を受け継いでいる。好奇心旺盛で、発想力があり、野心があるという、人間から受け継いだものと、上品な感覚と、自然を愛する心と、芸術的センスがあるという、エルフから受け継いだものを持ち合わせている。チャームとスリープに対する耐性が若干あり、インフラヴィジョンにより、暗闇を見通すことができる。

能力値

能力値は6つあり、キャラクターの基本的な部分の定義を表している。能力値による修正は、P.136からP.139の表1を参照せよ。

ストレングス（Strength）

ストレングスは、キャラクターの筋力、耐久力、スタミナの目安となる。ウォーリアーにとって必要な能力値はこれである。

デクスタリティ（Dexterity）

デクスタリティは、キャラクターの目や手の機敏さ、敏捷性、反射神経やバランス感覚の目安となる。シーフにとって必要な能力値はこれである。

コンスティテューション（Constitution）

コンスティテューションは、キャラクターの健康状態や、疲労、怪我、病気への肉体的な耐性の目安となる。

インテリジェンス（Intelligence）

インテリジェンスは、キャラクターの記憶力、推理力、学習能力の目安となる。メイジにとって必要な能力値はこれである。

ウィズダム（Wisdom）

ウィズダム（Wisdom）
ウィズダムは、キャラクターの物わかりの良さ、公平さ、常識さの目安となる。プリーストにとって必要な能力値はこれである。

カリスマ（Charisma）

カリスマは、キャラクターの説得力、人を惹きつける力、リーダーとしての能力の目安となる。ドルイドとバードとパラディンにとって、この能力値は重要である。

クラス

キャラクターのクラスというものは、職業と似ていて、キャラクターが育つ過程で、何をして働いたり訓練したりしていたかを示すものである。キャラクターのクラスは、一般的な仕事に従って4つに分類される。ウォーリアー、プリースト、ローグ、メイジである。それぞれのグループの中には、いくつかの似たクラスがある。マルチクラスは、人間が選択することはできない。人間は、ゲームが始まった後に、デュアルクラスを選ぶことができる。

ウォーリアー：Warriors

ファイター：Fighter

ファイターというものは、擁護者であり、剣士であり、兵士であり、ただの暴力者でもあり、己の武器と戦術の知識に生死を賭け、戦いの場ならばどんな場所でも、その先陣に身を置いて、モンスターや悪党と1対1で競っている。生き残りたいのならばファイターは強く、タフでなければならないのだ。

特殊能力　武器の高度な専門化
制限　なし

レンジャー：Ranger

レンジャーは、狩人であり、森に生きる人である。武器の扱いに長け、追跡能力や森に関する知識が豊富である。森に迷った旅人や素朴な農民達を保護して送り返すといったこともする。レンジャーは、自然の中で生きるために、強く、賢くなければならないのだ。

特殊能力　武器の専門化、仇敵、ステルス（隠密）、チャームパーソン・オア・ママル
条件　人間かハーフエルフのみ。グッドの属性でなければならない。

パラディン：Paladin

パラディンは、全ての善と真実の見本を示すものであり、大胆で純粋な戦士である。ファイターと同じく、戦う人であることにかかわりはないのだが、高潔、正義、正直、信仰心、騎士道といった思想のために生きるものである。他の者達がそういった思想を学び、実践してくれるように、見本となって努力しているのである。

特殊能力　武器の専門化、レイオンハンド、ターンアンデッド、全てのSTに＋2のボーナス、プロテクション・フロム・イービル、ディテクト・イービル
制限　人間のみ。ローフルグッドの属性でなければならない。

プリースト：Priests

クレリック：Cleric

クレリックは、社会の中で一般的な、あらゆる宗派の僧侶のことを指し、保護者であると共に癒し手でもある。攻撃的になれない訳ではない。悪に脅かされたとき、その本拠地を発見し、破壊するのに向いている。逆のことは悪のクレリックに関しても言える。

特殊能力　ターンアンデッド、呪文使用能力
制限　切り、あるいは突きができる武器を使ってはならない。

ドルイド：Druid

ドルイドは、自然のサイクルに仕えている。自然の中で生きる。自然を護り、バランスを保つためにその特殊能力を使うのだ。

特殊能力　シェイプチェンジ、呪文使用能力
制限　人間かハーフエルフのみ。防具は、レザーアーマーとバックラーしか着用できない。武器は、クラブ、ダーツ、スピア、ダガー、スリング、スタッフのみ使用できる。

ローグ：Rogues

シーフ：Thief

シーフは目標を達するために良くも悪くも盗みに長けている。狡猾さ、敏捷性、隠密性といったものがその証となる。その能力を、何も知らない旅人に向けるか、金持ちの商人や暴君に向けるか、モンスターに向けるかは、シーフ次第なのである。バルダーズ・ゲートには、4つのシーフの能力がある。1レベルの状態で、30ポイントを各能力に振り分ける。レベルが上がるごとに、この振り分けるポイントを20ポイントずつ得る。P.140の表2に、種族やデクスタリティによるシーフの能力の修正が示されているので、参照せよ。

特殊能力	ステルス（隠密）とバックスタブ、スリ、鍵解除、罠発見、罠解除
制限	ローフルグッドであってはならない。レザーアーマーかスタデッドレザー以外の鎧をつけてはならない。バックラー以外のシールドをつけてはならない。武器は、クラブ、ダート、ダガー、クロスボウ、ショートボウ、スリング、ロングソード、ショートソード、クォータースタッフのみを使用できる。

バード：Bard

バードもローグの一種だが、シーフとは大きく違う点がある。人々を喜ばせ、魅了するのが最大の能力なのだ。その能力と機転によって世界を渡り歩くのである。天賦の才を持った音楽家であり、ゴシップ、物語、伝承を知っている。歩く語り部なのである。旅の途中に、様々なことを少しずつ学ぶが、何か一つに熟達するといったことはない。多くのバードはならず者だが、その物語と歌は、どこでも歓迎されるものであるのだ。

特殊能力	スリ、バードの歌、呪文使用能力、高い伝承知識
制限	人間とハーフエルフのみ。ニュートラルの属性が入っていなければならない。シールドが使用できず、チェインメイルより重い鎧を着てはいけない。

メイジ：Mage

※ゲーム中、メイジをウィザードと表記している場合がありますが、意味はほぼ同義である。

メイジ：Mage

メイジとは、魔法のエネルギーの使い手であり、それを具現化して呪文として投射するのである。そのために不思議な言語、よくわからない事象について勉強し、人生のほとんどを魔法の研究に捧げなければならない。生き残るためには、その知識と機転を武器にしなければならなく、ファイターや傭兵の従者抜きに冒険に出ることは滅多にない。魔法にはいくつもの種類（あるいはスクールという）があるため、メイジの種類も多様である。一般的なメイジはあらゆる種類の魔法について勉強していて、幅広く呪文を学ぶ。幅広く呪文を覚えているため、冒険中のあらゆる要求に対処できるであろう。

特殊能力	呪文使用能力
制限	鎧を着てはならない。武器はダガー、スタッフ、ダート、スリングのみを使用できる。

スペシャリストメイジ：Specialist Mage

あるスクールの呪文に特化したメイジは、それぞれの使うことのできる呪文レベルにつき、1つずつ追加で呪文を記憶することができる。しかし、自分の特化したスクールとは逆のスクールの呪文は覚えることができなくなる。また、このクラスは、マルチクラスとして使うことはできない。（例外として、ノームのファイター／イリュージョニストのマルチクラスは認められている。）

P.141の表4にそれぞれの逆のスクールが記されているので、参照せよ。

アブジュラー：Abjurer
防御の魔法に特化したメイジである。

コンジュラー：Conjurer
補助のためにものを作ったり生き物を召還したりする魔法に特化したメイジである。

ディヴィナー：Diviner
探知と神に関わる魔法に特化したメイジである。

エンチャンター：Enchanter
知覚のある生き物の精神を操る魔法に特化したメイジである。

イリュージョニスト：Illusionist
混乱や勘違いを引き起こす幻影を作る魔法の特化したメイジである。

インヴォーカー：Invoker
インヴォケーション/エヴォケーションのスクールの魔法に特化したメイジである。エネルギー操作に長ける。

ネクロマンサー：Necromancer
死を扱った魔法に特化したメイジである。

トランスミューター：Transmuter
物理的なものを変化させる魔法に特化したメイジである。

マルチクラスキャラクター（人間以外）

ファイター／シーフ：Fighter/Thief
このキャラクターはファイターとシーフの能力を持っている。しかし、スタッデッドレザーアーマー以上のものを着ているとシーフの能力は発揮できない。

ファイター／クレリック：Fighter/Cleric
このキャラクターはファイターとクレリックの能力をもっている。しかし、武器はクレリックに許可されたものに限る。

ファイター／メイジ：Fighter/Mage
このキャラクターはファイターとメイジの能力を使える。しかしアーマー装着時には呪文を唱えることはできない。ノームはこのマルチクラスを選ぶことができるが、必ずファイター / イリュージョニストになる。ノームだけがマルチクラスの中にスペシャリストメイジクラスを混ぜ合わせることのできる種族である。

メイジ／シーフ：Mage/Thief
このキャラクターはメイジとシーフの能力を使える。しかしアーマー装着時には呪文を唱えることはできない。

ファイター／メイジ／シーフ：Fighter/Mage/Thief
このキャラクターはファイター、メイジ、シーフの能力を使える。しかしスタッデッドレザー以上の鎧を装着している時はシーフ能力が使えず、そしてアーマー装着時には呪文を唱えることができない。

メイジ／クレリック：Mage/Cleric
このキャラクターはメイジとクレリックの能力を使える。しかしアーマー装着時には呪文を唱えることができない。

シーフ／クレリック：Thief/Cleric
このキャラクターはシーフとクレリックの能力を使える。しかし使える武器はクレリックが使用できる物に限定されている。

ファイター／ドルイド：Fighter/Druid
このキャラクターはファイターとドルイドの能力を使える。しかし使える武器はドルイドが使用できる物に限定されている。

クレリック／レンジャー：Cleric/Ranger
このキャラクターはクレリックとレンジャーの能力を使える。しかし使える武器はクレリックが使用できる物に限定されている。

ファイター／メイジ／クレリック：Fighter/Mage/Cleric
このキャラクターはファイター、メイジ、クレリックの能力を使える。しかしアーマー装着時には呪文を唱える事ができず、使える武器はクレリックが使用できる物に限定されている。

アライメント（属性）：Alignments

属性とは、キャラクターの社会や、世界の権力に対する基本的な態度を反映したものである。属性は全部で9つあり、詳細は以下に示してある。

ローフルグッド：Lawful Good

この属性を持つキャラクターは、道徳心のある政府に統治された秩序ある強い社会が、大多数の人々の生活をより良くしていくものであると信じている。人々が法を重んじてお互い助け合う時、社会全体が繁栄する。それ故に、この属性のキャラクターは、できるだけ多くの人が得をして、損害をできるだけ小さくするように努力する。また、この属性のキャラクターは約束を破らない。勤労な農民、心優しく賢い王、厳しいが公正な裁判官などがローフルグッドの人物の例である。

ローフルニュートラル：Lawful Neutral

この属性を持つキャラクターは、秩序、組織といったものが至上であると考える。暴君が治めていようが、情の深い民主主義の政治が治めていようが、とにかく強く、十分に秩序ある政治というものを信じている。法というものを作り、それに従うべきであると考えている。裏切り者に容赦ない尋問官や、命令に疑問を挟まない兵士がローフルニュートラルの例である。

ローフルイービル：Lawful Evil

この属性を持つキャラクターは、構造や組織といったものは、統治するに値するものの地位を上げるためにあると考えている。主人と従者という、はっきりとした階級付けを好む。その者が得をするような法の下で誰かが傷ついたり困ったりしていても気にはしない。法律を守るのは単に罰を恐れての事である。自分に不利なものでも約束は守るため、話すときは言質を取られないよう気をつけている。ただし法律の枠内で約束を破れると発見した場合はこの限りではない。暴君やよこしまな商人などがローフルイービルの人物の例である。

ニュートラルグッド：Neutral Good

この属性を持つキャラクターは力の均衡が重要だと考える。しかし、それは秩序と混沌（カオス）の均衡であって、善の追求を妨げるものではない。世界は広大で様々な生物がおのおのの目標のために努力しているため、善を追求することが、バランスを壊すことはなく、むしろ、バランスを維持していると考えている。組織だった社会を支えることにより善が成されるのであれば、それがやるべきことである。社会構造をひっくり返すことによってのみ、善である事が成されるのであれば、それを行うであろう。社会の構造事態は、何の意味ももたないのである。己の目に邪悪に映るものを滅ぼすため、王命に背いて出撃する男爵などというのがニュートラルグッドの人物の例である。

ニュートラルイービル：Neutral Evil

この属性を持つキャラクターは、第一に自分の利益を考える。唯一の関心事は出世することである。手早く簡単に儲けられる方法があるならば、合法だろうが、いかがわしかろうが、明らかに違法だろうが、それを利用する。カオティック・イービルのように、「おまえのものは俺のもの」の様な態度はとらないが、自分の儲けのために友人や仲間を裏切ることに負い目は感じない。基本的に力や金があるものに従うため、極めて買収されやすい。無節操な傭兵、シーフ、裏切り者の密告者は、一般的なニュートラル・イービルの人物の例である。

（トゥルー）ニュートラル：(True) Neutral

この属性を持つキャラクターは、究極的な力の均衡を信じていて、善あるいは悪と見られる行動を拒絶する。この属性のキャラクターは、力が秩序か混沌、善か悪の、どちらか一方に偏ることを極力回避しようとする。そういった全ての勢力がバランスよく争い続けることを監視するのが義務なのである。時には、どちらかの陣営と奇妙な同盟を組む事もある。場合によっては劣勢の陣営と同盟して戦うが、酷いときには敗者から勝者に変わったという理由で今までの味方を攻撃することもある。この属性のドルイドは、男爵領に攻めてくる悪のノール集団を退治するだろうが、ノールが全滅しそうになるとノール側に味方するであろう。ニュートラルの属性を持つ人物は極めて少ない。

カオティックグッド：Chaotic Good

この属性を持つキャラクターは、親切心や、情といったもので筋が通っている、強い個人主義者である。善や、正義といった美徳をすべて信じているものの、法や規則といったものはほとんど気にしないのである。「取り巻いている人々に強要して、彼らに何をするべきかを伝える」人々にとって彼らは役には立たない。社会に対して、十分な同意が得られずとも、それが善であるならば、自分の道徳心の赴くままに導こうと行動するのである。辺境開拓者がカオティック・グッドの人物の例である。

カオティックニュートラル：Chaotic Neutral

この属性を持つキャラクターは、自分の行動も含めて、あらゆるものに秩序はないと考えている。行動の原理がこうなので、その時その時の気まぐれに従って行動してしまう。何かを決定する時に、善や悪といったことは関係してこない。非常に扱いにくいのである。この属性のキャラクターは、とても陽気であり、特にはっきりとしない目的などは、サイコロを1つ振って決めるようなギャンブルをしてしまう。実に頼りなく、はっきりしている事は頼りない事ぐらいである。精神障害者や気狂いが、カオティックニュートラル的な行動を示す。

カオティックイービル：Chaotic Evil

この属性を持つキャラクターは、自分の利益や喜びと言った欲望に沿って行動する。強いものが自分のやりたい事をやる権利があり、弱いものは利用されるだけである。この属性のキャラクターが一緒になって行動するのは、協力しようと思って行動しているのではなく、強力な敵と対峙するときである。このようなパーティーが成立するのは、自分の手下達を一喝して従えさせられるぐらいの強いリーダーがいた場合だけである。リーダーというものが純粋な力によるものであるため、あらゆる手段を用いてリーダーの座を奪いたい者にリーダーが弱みを見せると、簡単にリーダーが置き換わってしまう。血に飢えた海賊や、知性が低いモンスターがカオティックイービルの性格の良い例である。

スキル／武器熟練度：Weapon Proficiencies

武器熟練度は、特定の武器に関する、キャラクターの知識と鍛錬を示している。キャラクターが作られたときに、冒険が始まる前に埋めなければならないスロットが2、3ある。クラスによって使える武器にしか、武器技能のスロットを割り振ることができない。高いレベルになると、追加の武器技能のポイントをもらい、割り振ることができる。技能ポイントを得る率は、クラスによって違ってくる。ウォーリアーは、戦うための技に集中しているため、数多くの武器の扱い方を学ぶ。よって、武器技能ポイントは、早く入ってくる。メイジは、時間のほとんどを魔法の研究に使うため、武器の練習をする時間はほとんどない。よって、武器技能ポイントが入るのはとても遅い。ある特定の武器技能を持つ者は、その武器を使うことに慣れている。従って、キャラクターに1ポイントの技能を割り振ったら、その武器で攻撃するときはペナルティがないことになる。もし技能を払っていない武器で攻撃する場合は、命中値とダメージに1ポイントのペナルティを受ける。

技能：Proficiencies

技能は、キャラクターの武器を扱う能力である。もし、ある種類の技能がなかった場合、その武器を使う場合はペナルティを受けることになる。ウォーリアーのキャラクターは、武器の専門化をすることによって、専門化した武器による攻撃にボーナスがくる。

弓：Bow

この武器の種類に技能を割り振ることにより、ロングボウ、コンポジットボウ、ショートボウが使えるようになる。ファイターとレンジャーとパラディンのみが、ロングボウとコンポジットボウを使える。シーフもこのカテゴリィを選ぶことができるが、使える武器はショートボウのみである。

スパイク武器：Spiked Weapons

この武器の種類に技能を割り振ることにより、モーニングスターとフレイルが使えるようになる。

スモールソード：Small Sword

この武器の種類に技能を割り振ることにより、ダガーとショートソードが使えるようになる。メイジやドルイドはこのカテゴリィを選ぶことはできるが、使える武器はダガーのみである。

ラージソード：Large Sword

この武器の種類に技能を割り振ることにより、バスタードソード、ツーハンデッドソード、ロングソードが使えるようになる。シーフはこのカテゴリィを選ぶことはできるが、使える武器はロングソードのみである。

斧：Axe

この武器の種類に技能を割り振ることにより、バトルアックスとスローイングアックスが使えるようになる。

打撃武器：Blunt Weapons

この武器の種類に技能を割り振ることにより、メイス、クラブ、ウォーハンマー、クォータースタッフが使えるようになる。ドルイドとシーフはこのカテゴリィを選ぶことはできるが、使える武器はクラブとクォータースタッフのみである。メイジはこのカテゴリィを選ぶことはできるが、使える武器はクォータースタッフ1つのみである。

ミサイル武器：Missile Weapons

この武器の種類に技能を割り振ることにより、スリング、ダート、クロスボウが使えるようになる。メイジとドルイドとシーフはこのカテゴリィを選ぶことはできるが、使える武器はスリングとダートのみである。クレリックはこのカテゴリィを選ぶことはできるが、使える武器はスリングのみである。

スピア（槍）：Spear

この武器の種類に技能を割り振ることにより、スピアとハルバードが使えるようになる。ドルイドはこのカテゴリィを選ぶことはできるが、使える武器はスピアのみである。

スキル／特殊能力：Special Abilities

罠発見：Find Traps

シーフは、罠発見モードを選択することができ、選択した場合、トラップがないかどうかを続けて探す。シーフによってトラップが発見されるのは偶然によるものなので、ゆっくり動くことによって発見しやすくなる。もしシーフが他の行動をとってしまうと、再びこのモードを選択するまで、罠発見はできなくなる。

シークレットドアの発見：Detecting Secret Doors

キャラクターには、いつでもシークレットドアを発見する能力がある。その可能性は、クラスによって違っている。

メイジ：5%　シーフ：15%　ファイター：10%　クレリック：10%

種族によって、以下の修正がつく。
エルフ：20%　ドワーフ：10%　ハーフリング：5%

シーフが罠発見の能力を使っているときは、シークレットドアは100%見つかるようになっている。

ドルイドのシェイプチェンジ：Druidic Shape Change

高レベルのドルイドは、1日1回ずつ、3つの違った動物に変身できる。変身できるものは、ブラウンベア、ブラックベア、ウルフの中から選ぶ。変身した動物は、高いHPを持ち、移動速度が速く、噛みつきや爪による攻撃によって十分なダメージを出すことができる。戦闘の状態では、早く変身できる。

仇敵：Racial Enemy

レンジャーは、ある一つの特定の生物に対して重点を置いている。レンジャーがその敵に出会ったときは、命中値に＋4のボーナスがある。しかし、その生物に出会ったときの反応修正に−4のペナルティがある。

ヒットダイス：Hit Dice

キャラクターのレベルが上がると、それぞれのクラスのヒットダイスに基づいてHPが上昇する。それぞれのクラスには、戦闘中にダメージを受けることをさける能力を反映した、異なるヒットダイスが決まっている。例えば、ファイターのヒットダイスはd10である。これは、レベルが上がったときに1から10のHPが増えることを示している。一方、メイジは戦うのが下手であるため、ヒットダイスは1d4で、レベルが上がってもHPは1から4しか上昇しない。それぞれのクラスのヒットダイスはP.141に示してある。

アイテムの鑑定：Identify Items

アイテムの所を右クリックすると、そのアイテムの伝承価値とキャラクターの伝承技能が比較される。伝承技能が十分に高ければ、そのアイテムが何であるかが分かる。もしどのキャラクターも鑑定できなかったら、アイデンティファイの呪文をアイテムにかけるか、店か教会に行き、有料で鑑定してもらわなければならない。

インフラヴィジョン：Infravision

インフラヴィジョンを使うことによって、体から発生する熱を探知することにより、暗闇の中をよりはっきりと見通せるようになる。暗闇の中や夜間は、血液が温かい生き物は赤い形をして見える。アンデッドや血液の冷たい生き物は、この能力や呪文の影響で、見えることはない。エルフ、ハーフエルフ、ドワーフ、ノームは、夜間や暗闇の中では自動的にこの能力を使う。メイジはインフラヴィジョンの呪文を使うことにより、この能力を得る。

レイ・オン・ハンド：LayOn Hands

パラディンは、その手をかざすことにより、自分や他の誰かの傷を癒すことができる。この能力によって、パラディンは自分のレベルあたり2ポイントのHPを回復することができる。これは、一回休息するごとに一回使用できる。

伝承知識：Lore

それぞれのキャラクターには、伝承知識の値がある。アイテムには全て伝承価値が設定されている。伝承知識の値が伝承価値以上ならば、アイテムの鑑定ができる。レベルが上がると、経験によりアイテムを鑑定することができる。上昇する値は、以下の通りである。

バード　1レベルごとに10ポイントの伝承知識
シーフ　1レベルごとに3ポイントの伝承知識
メイジ　1レベルごとに3ポイントの伝承知識
その他　1レベルごとに1ポイントの伝承知識

キャラクターは、インテリジェンスとウィズダムの値によって、伝承知識に修正を受けることになる。この修正はレベルごとに加算されることはないが、それぞれの修正は加算される。これはキャラクターを作ったときのボーナスとなる。P.138の表を参照せよ。（例えば、ウィズダムが18（＋10のボーナス）で、インテリジェンスが15（＋3のボーナス）のキャラクターは、伝承知識が＋13されている）

マジックレジスタンス：Magic Resistance

マジックレジスタンスは、呪文や呪文に似た効果をうち消す効果を与えてくれる。この呪文に失敗しても、呪文の影響を避けるために、その呪文に対してSTができるのである。この呪文はあらゆる呪文、魔法に対して影響を与える。この抵抗力を持つキャラクターはファイアーボールに抵抗するのと同じ理屈で治癒呪文にも抵抗する。バルダーズ・ゲートの中では、この呪文は呪いであり、恵みである。正しく使えば、実に強力なもののはずである。

プロテクション・フロム・イービル：Protection from Evil

パラディンには、生まれつき悪の力からの防御能力がある。特殊能力ボタンを押すことにより、自由に使うことができる。この効果は、1レベルのメイジ呪文のプロテクション・フロム・イービルと同じである。

武器の専門化：Specialization

ファイター、パラディン、レンジャーは他のクラスと比べて、武器の技術を訓練し、磨きをかけることができる。これは、1つの武器に対して技能ポイントを多く割り振ることによってできる。専門化による効果は、以下の通りである。

専門化のレベル	使ったポイント	命中値のボーナス	ダメージボーナス	1ラウンドあたりの攻撃回数
達人	1	0	0	1
専門家*	2	+1	+2	3/2**
マスター	3	+3	+3	3/2
ハイマスター	4	+3	+4	3/2
グランドマスター	5	+3	+5	2

*パラディンとレンジャーは「専門家」のレベルを越えて専門化する事はできない。
**攻撃回数は近接武器についてのみ適用される。レベル7になると、表に書いてある攻撃回数に加えてさらに1/2回攻撃できる。ボウとクロスボウは、専門化しても攻撃回数は増えないが、命中値とダメージにはボーナスがある。

呪文使用能力：Spell Casting

P.97の「魔法と呪文のシステム」を参照せよ。

ステルス（隠密）（ハイド・イン・シャドウ／ムーヴサイレントリー）とバックスタブ：Stealth (Hide in Shadows／Move Silently) and Backstab

シーフはステルスモードを選択することにより、ステルスモードに入って、しばらくの間見えなくなることができる。一度見えなくなると、次のシーフの攻撃はバックスタブとなり、シーフのレベルに応じてダメージが2倍、3倍、4倍となる。動き回ると発見される危険がある。同様に、一度攻撃してしまうと、次にステルスモードを選択するまで、ステルスモードは解除されてしまう。再び隠れるには、敵の視界内から離れなければならない。

盗み（スリ、鍵開け、罠解除）：Thieving (Pick Pockets, Open Locks, Remove Traps)

シーフは、スリ（不幸な犠牲者から、持ち物をランダムに奪う）、鍵開け、罠解除を同様にできる。これは、盗みのボタンを選んだ後に、目標をクリックすることで行える。

※隠密と盗みは100%を越えることもあるが、成功率は99%までしか上がりません。

ターンアンデッド：Turning Undead

プリーストとパラディンにとって、重要な命綱にもなりうる戦闘能力として、ターンアンデッドの能力がある。ドルイドはターンアンデッドは使えない。プリーストやパラディンを通して、神がその力の一部を顕わし、悪やアンデッドの生物に恐怖を与え、正義の力がその存在を抹消するように打ちつけられる。しかし、この力は人間という器を通して変換されているため、いつも成功するとは限らない。この特殊能力は使うキャラクターがモードを選択し、ターンアンデッドをしている最中は他の行動はとれない。属性がグッドのプリーストやパラディンは、アンデッドをターンすることにより、モラルを失い逃走させたり、まれに破壊したりできる。属性がイービルのプリーストはコマンドアンデッドの能力で、プリーストの命令通りにアンデッドを操ることができる。

エルミンスター：「旅の途中で、元々持ってはいなかった何がしらの能力を得ることもあるじゃろう。そういうときは、あらためてここを読み返せばよい。」

魔法と呪文のシステム

AD&Dの中で、キャラクターが自由に使える強力な武器の1つに呪文がある。呪文によって、空から雷を呼ぶことができたり、ひどい傷を回復できたり、爆炎を投げたり、長く忘れ去られた秘密を知ることもできる。バルダーズ・ゲートのキャラクターのレベルでは、呪文はあまり派手ではない。実際に学ぶことができる呪文は1レベルから4レベルまでで、5レベル以上の呪文はスクロールを使用する呪文やNPCが使う呪文である。しかし、全てのキャラクターが呪文を使うことができるわけではない。スペシャリストを含むメイジと、ドルイドを含むプリーストが、それぞれメイジとプリーストの呪文を使える。クラスの能力に加えて、限られてはいるが呪文を使うことのできるクラスもある。誰が使おうが、全てにおいて呪文はメイジかプリーストの呪文のカテゴリィに入ることになる。

メイジの呪文

メイジの呪文は、単純に役立つものから強力な魔法まで千差万別である。呪文を使えるキャラクターでも、魔法の働きに関しては、うっすらと理解しているのがやっとである。ほとんどのパートにおいて十分に理解して欲しいのは、「何をすれば、何が起こるのか」である。

メイジの呪文を使うということは、複雑で厳しいことである。まず、自分の呪文書の中にある呪文しか使うことはできない。新米のメイジは、2，3の基本的な呪文しか覚えていない。時間が経つと、呪文のスクロールを得て、そこから魔法の知識を増やしていく。（発見したスクロールの呪文を自分の呪文書に書き込むには、メイジは呪文書にその呪文を書き込まなければならない。アイテムインフォメーションのページで、呪文のスクロールを右クリックすることでできる。）メイジの頭を駆使しても、ある決まった数の呪文しか理解することはできない。呪文書に書き込める呪文の数の上限は、インテリジェンスの値によって決まってくる。

突き詰めると1番重要なのは、毎日の呪文記憶である。1日ごとに、メイジは呪文書の中から呪文を記憶しなければならない。魔法のエネルギーを引き出すため、メイジは心の中で特定の精神的なイメージを形作らなければならない。心に精神的な運動をさせるために呪文書を用い、そうやってできたパターンというものを心の中に留めて準備をする。この過程を呪文の記憶という。メイジが1度呪文を記憶すると、そのエネルギーを引き出す鍵となる決まった言葉、動作、触媒といったものを使うまで、引き出せるエネルギーとして、記憶し続ける。呪文を使うと、呪文のエネルギーは使われて、メイジの心の中から消え去り、再びその呪文を記憶し直すまでは使えなくなる。呪文を記憶できる数は、レベルによって決まっている。同じ呪文を1つ以上覚えることもできるが、その1つ1つを1個の呪文として数える。呪文を記憶することは、すぐにできるものではない。メイジは、十分に睡眠することによって頭の中をすっきりさせ、呪文書を勉強するために時間がかかる。呪文は、使ったり睡眠することによって頭の中をすっきりしたりするまでは、呪文記憶スクリーンからなくなることはない。

プリーストの呪文

プリーストの呪文は、メイジの呪文と効果は似ているが、極めて違うものである。プリーストの役目というのは、たいていの場合は他人を守り、導くことにある。よって、プリーストの呪文の多くは、他人の助けとなるものや、集団に対して施しを与えるものである。真に攻撃的な呪文はほとんどないが、その呪文は防御のためと分かっているときのみ用いる。プリーストがどの呪文を使えるかといった知識は、レベルが上がるとすぐにはっきりする。呪文の知識や力というものは、プリーストの信仰する神から与えられたものである。プリーストもメイジと同じように呪文を理解するが、呪文書は必要ない。そのかわりに、信仰の力によって新しいレベルの呪文が使えるようになったら、そのレベルのプリースト呪文を全て理解できるのである。プリーストは祈ることによって、呪文を記憶する（これはパーティーが休息しているときに行っていて、メイジが呪文を覚えるのもこのときである）。

魔法のスクール

メイジとプリーストの呪文は同じような手順で学び、記憶されるものだが、その呪文は、9つの異なったスクールに分かれている。魔法のスクールというものは、関係のある呪文の集まりである。

アブジュレーションの呪文は、防御に特化した呪文である。

オルタレーションの呪文は、すでに存在していた物や生物、状態といったものの変化をもたらす呪文である。

コンジュレーション／サモニングの呪文は、術者の元に何かを持ってくる呪文である。コンジュレーションは、普通は、別の場所から物質やアイテムを生み出すものである。サモニングは、術者の前に生物や力を無理矢理召還したり、自分の体を通して、外界の力を変換したりする。

エンチャントメント／チャームの呪文は、アイテムの性質や、人や生物の態度を変える呪文である。エンチャントメントは、普通のアイテムに魔法の力を宿すものであり、チャームは、生物の振る舞いに過度に影響する。

ディヴィネーションは、忘れ去られて久しい秘密を学んだり、未来を占ったり、呪文によって隠されているものを発見するための呪文である。

イリュージョンは、人の五感や精神を惑わせるための呪文である。

インヴォケーション／エヴォケーションの呪文は、魔法のエネルギーを変換して一定の効果や物質を作り出す呪文である。インヴォケーションは、普通は、より高度の呪文に指示されている力を介在することに依存していて、エヴォケーションは、エネルギーを直接形作ることができる。

ネクロマンシーは、全てのスクールの中でもっとも制限が厳しい呪文である。死に関することや、生命、四肢の復活、生物の生命力に関わることを扱う。

攻撃呪文のアイコンは赤く、防御呪文のアイコンは青く、情報呪文のアイコンは白く表示される。

バルダーズ・ゲートにおけるレベルごとの呪文

呪文は、メイジ、プリーストといったグループと、レベルに従って構成されている。各レベルの中では、呪文はアルファベット順に並んでいる。呪文の解説の始めには、以下のようなゲーム中に重要な情報が示してある。

名前

それぞれの呪文は、名前によって識別される。名前の後にある括弧の中は、呪文がどのスクールに属しているかを示している。スクールが2つ以上ある場合、そこにあるスクール全部に属していることになる。

スクール

名前の後にある括弧の中は、その呪文が属してるスクールの名前である。メイジの呪文では、スペシャリストメイジの専門化したスクールに応じて、どの呪文を学ぶことができるかを定義している。プリーストの呪文では、スクールの表記は参照程度のものであり、呪文がどのスクールに属していると考えられるかを示したものである。スクールが同じ呪文は、スクールによって決まっており、同じ色と影響を及ぼす。したがって、敵が唱えた呪文の効果を、色と外見の影響で推測できる。

距離

これは、呪文が術者からどれくらいの距離で発生、あるいは開始するかをフィートで示したものである。0、というのは、その呪文が術者にのみかかり、その影響は術者の身か、あるいは術者の周りにあることを意味している。接触、というのは、呪文をかけるためには、その対象に物理的に接触する、つまり攻撃を命中させなければならない。あらゆる呪文は、術者から目に見えるところまでに限られる。

持続時間

これは、呪文がどれだけ持続するかを示したものである。瞬間、となっている呪文は、唱えたらすぐに効果が発生するが、その効果は永久で、通常の手段では変えることのできないものを指す。永久、となっている呪文は、ディスペルマジックなどの手段を用いない限り、永久に呪文の効果が続く。呪文には、それぞれの持続時間がある。

詠唱時間

これは、呪文を使うために必要な唱歌や動作を完成させるために使われる時間で通常6秒かかる。これは、武器の攻撃速度と全くの等価である。呪文の詠唱時間は、呪文をかける度の能力、状況、機会により変化する。

効果範囲

これは、何が呪文の影響を受けるのか、それが場所にかかるのか、生物の集団にかかるのかを示している。ブレスの呪文のように、効果範囲が術者にとっての敵や味方といったものもある。全ての場合において、効果範囲は、術者が呪文をかけたときの知覚によるものである。

セービングスロー（ST）

これは、その呪文がSTができるものなのか、また、成功した場合はどうなるのかを示している。効果なし、となっているものは、呪文の効果を無視できる。1/2、となっているものは、半分のダメージを受けることになる。なし、となっているものは、STはできない。

※スフィア：主にプリーストの呪文におけるスクールの種類。

メイジ呪文　レベル1

アーマー　Armor（コンジュレーション）



距離：0　　効果範囲：術者
持続時間：9時間　　ST：なし
詠唱時間：1ラウンド

この呪文により、スケールアーマー（AC6）と同じような魔法のフィールドを発生させることができる。この呪文の影響はデクスタリティのボーナスや、ファイター/メイジの場合は、シールドのボーナスと重なる。アーマーの呪文は、動きを遮ったり、重量が増えたり、呪文の詠唱を遮ったりすることはない。ディスペルされるか、持続時間が終わるまで効果は持続する。

ブラインドネス　Blindness（イリュージョン／ファンタズム）



距離：術者の視界距離　　効果範囲：1体
持続時間：10ターン　　ST：効果なし
詠唱時間：2

このレベル1呪文は相手を永久に盲目にできる。対象はSTに成功すれば何も害を受けない。盲目になった相手は、命中判定に－4のペナルティを受け、アーマーに4のペナルティを受ける。

バーニングハンド　Burning Hands（オルタレーション）



距離：0　　効果範囲：術者
持続時間：瞬間　　ST：1/2
詠唱時間：1

この呪文を唱えると、指先から焼き付くような炎が流れでる。扇状の炎を発射するためには、手を固定していなければならない。術者の親指をお互いに接触させ、他の指は広げていなければならない。炎はウィザードの前に120度の角度で広がり、5フィート先までのびる。その範

囲にいる全ての生き物は、1D3＋術者のレベルあたり2ポイント（上限は1D3＋20）のダメージを受ける。対呪文STが成功されると、ダメージは半減する。

チャームパーソン　Charm Person（エンチャントメント／チャーム）



距離：術者の視界内　効果範囲：人間1体
持続時間：17ラウンド　ST：効果なし
詠唱時間：1

この呪文は、対象となった人間1人にのみ効果を発揮する。効果範囲の「人間」には、2足歩行の人間、デミヒューマン、ブラウニー、ドライアード、ドワーフ、エルフ、ノール、ノーム、ゴブリン、ハーフエルフ、ハーフリング、ハーフオーク、ホブゴブリン、人間、コボルド、リザードマン、ニクシー、オーク、ピクシー、スプライト、トラグロタイトなどの人間サイズ以下のヒューマノイドなど含む。つまり、10レベルのファイターはチャームできたとしても、オーガをチャームすることはできない。チャームの呪文をかけられた場合、ウィズダムによる修正を受けた対呪文STをして回避することができる。

STに失敗した場合（STには＋3の修正を得る）、術者を信用できる友人だと思いこみ、注意して守ろうと協力する。また、術者は呪文のかかったものに命令することができ、呪文のかかったものは、できるだけ早くその命令を遂行しようとする。術者が、呪文をかけた対象を明らかに傷つけようとする行動をとるか、ディスペルマジックが成功すると、チャームパーソンの呪文は解ける。また、2つ以上のチャームが同じ対象にかかっている場合、最新のチャームが効果を発揮する。チャームされている間の記憶はすべて残っていることと、チャームされた対象を、チャームした場所からうごかすことができないということに注意しなければならない。

エルミンスター：「出会う相手すべてをチャームしようとするのは、薦められないのう。
なぜなら、チャームにかかった相手はお主に言おうと思っておった大事なことを忘れてしまうからじゃ。
例えば、報酬の支払いや、依頼した探索についてとか。」

チルタッチ　Chill Touch（ネクロマンシー）



距離：0　効果範囲：術者
持続時間：10ラウンド　ST：効果なし
詠唱時間：1

武器の代わりとなる呪文。この呪文の詠唱が終わると、術者の手の周りが青い光に包まれる。このエネルギーは接近攻撃に成功したときに、相手の生命力を攻撃する。攻撃を受けた生き物が、STを失敗すると、1D8のダメージとTHAC0に－2のペナルティを受ける。擬似的な武器を作りだし、打撃武器(Blunt Weapon)の技能を使う。

クロマティックオーブ　Chromatic Orb（エヴォケーション）



距離：30ヤード　効果範囲：1体
持続時間：特殊　ST：効果なし
詠唱時間：1

この呪文は、直径4インチの玉を術者の手に出現させる。この球を投げると、確実に目標を捕らえることができる。オーブの効果は、この呪文を唱える術者のレベルによって異なってくる。レベル1の場合は、相手に1－4のダメージを与えて、1ラウンド盲目にできる。レベル2

の場合は、1－6のダメージを与えて痛みを与える。レベル3の場合は、1－8のダメージを与えて目標を燃やす。レベル4の場合は、1－10のダメージを与えて、10ラウンド盲目にできる。レベル5の場合は、1－12ダメージを与えて、3ラウンド気絶させられる。レベル6の場合は、2－16のダメージを与えて、目標を弱らせる。レベル7の場合は、2－16のダメージを与えて、20ラウンド麻痺させられる。STに成功すると、ダメージとその他の効果を無効にできる。

カラースプレー　Color Splay（オルタレーション）



距離：0　効果範囲：5×20×20フィート　くさび形
持続時間：瞬間　ST：特殊
詠唱時間：1

この呪文を唱え終えると、術者の手から様々な色の鮮やかな光線が、扇状に発せられる。範囲内にいる術者から近い順に、1体から6体まで（1D6）の生物が影響をうける。術者から4番目以内にいるものはSTをしなければならず、失敗したものは5ラウンドの間意識不明となる。

フレンド　friends（エンチャントメント／チャーム）



距離：0　効果範囲：術者
持続時間：1D4ラウンド＋術者のレベルあたり１ラウンド　ST：特殊
詠唱時間：1

この呪文により、術者のカリスマの値が一時的に6ポイント上昇する。術者を見たものは、その姿に強い印象を受け、状況によっては友人となって手助けしようとする。口うるさい官僚でも、協力的になり、気難しい門番も、口が滑りやすくなる。攻撃してきたオークも術者を捕らえようとはせず、命を奪う代わりに捕らえようとするだろう。

グリース　Grease（コンジュレーション）



距離：10ヤード
持続時間：術者のレベルあたり3ラウンド＋1ラウンド
詠唱時間：1
効果範囲：30×30フィートの地域
ST：特殊

この呪文を使うと、物質の表面を、油のように滑りやすい層で覆うことができる。呪文を唱えた時に効果範囲にいるものや、持続中に効果範囲に入ったものは、呪文のSTに失敗すると滑って転倒し、移動できなくなる。STに成功したものは、そのラウンド終了後に、呪文の範囲外のすぐ外に出ることができる。効果範囲の中にいるものは、外に出るまで、毎ラウンドSTができる。

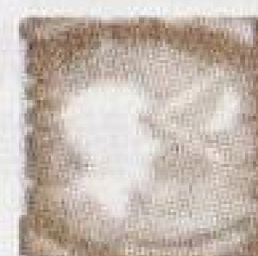
アイデンティファイ　Identify（ディヴィネーション）



距離：0　効果範囲：1アイテム
持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド　ST：なし
詠唱時間：特殊

この呪文を記憶したら、未確認アイテムの説明ページで識別ボタンを押してみよう。未確認アイテムは100%の確率で鑑定することができるようになるだろう。アイテムの名前、効果、

呪われているかどうかもわかるはずである。



インフラヴィジョン　Infravision（ディヴィネーション）

距離：0　　効果範囲：1アイテム
持続時間：10ターン　　ST：なし
詠唱時間：特殊

この呪文により、エルフやドワーフが持つインフラヴィジョンの能力を得ることができる。



ラーロックス・マイナー・ドレイン　Larloch's Minor Drain（ネクロマンシー）

距離：30ヤード　　効果範囲：目標生物
持続時間：瞬間　　ST：なし
詠唱時間：1

この呪文により術者は目標の生命力を吸い取って自分のものにできる。目標は1D4のダメージを受け、それと同じ分だけ術者が回復する。この行為によりHPの最大値を越えてしまった場合は、10ラウンド経過した後、余分のHPは失われる。



マジックミサイル　Magic Missile（エヴォケーション）

距離：術者の視界内　　効果範囲：1体
持続時間：瞬間　　ST：なし
詠唱時間：1

レベル1の呪文の中でも人気のあるこの呪文は、術者の指先から最高5本の魔法の矢が飛び出し、目標（何らかの生物）に必ず命中する。魔法の矢は1本あたり1D4+1のダメージを与える。レベル2増えるごとに魔法の矢の本数が1本ずつ増えていく。つまり、レベル3で2本、レベル5で3本、レベル7で4本、そしてレベル9で最大5本の魔法の矢を作ることができる。



プロテクション・フロム・イービル　Protection from Evil（アブジュレーション）

距離：接触　　効果範囲：接触された生物
持続時間：10ラウンド　　ST：なし
詠唱時間：4

この呪文は、目標から1フィートにわたり魔法のバリアを作り出す。このバリアは目標と一緒に動き、主に2つの効果を持つ。1つは、イービルの属性をもつ生き物が攻撃を与えると、命中判定に−2のペナルティを受ける。2つ目は、そのような攻撃を受け、STをしなければならない時は+2のボーナスを得られる。



シールド　Shield（エヴォケーション）

距離：0　　効果範囲：術者
持続時間：5ターン　　ST：なし
詠唱時間：1

この呪文をかけると、術者の正面に見えないバリアが出現する。術者のアーマークラスが全ての武器攻撃に対して4に設定され、ミサイル武器の攻撃に対して2に設定される。

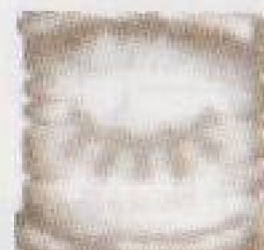
ショッキンググラスプ　Shocking Grasp（オルタレーション）



距離：接触　効果範囲：接触した生物
持続時間：特殊　ST：なし
詠唱時間：1

この呪文がかかっているときに術者が目標にさわると、電撃により相手に1D10のダメージを与えることができる。しかし、これは１回きりであり、１度さわってしまうと呪文の効力はなくなってしまう。攻撃が失敗すると呪文は無駄になってしまう。

スリープ　Sleep（エンチャントメント／チャーム）



距離：30ヤード　効果範囲：特殊
持続時間：術者のレベルあたり5ラウンド　ST：効果なし
詠唱時間：1

この呪文は1匹かそれ以上の生物（アンデッドや、特殊な生物は、呪文の影響を受けない）に深い眠りを与えることができる。この呪文が効力を発揮できるのは30ヤード以内にいる生物だけである。効果範囲内にいる生物は－3のペナルティを受けて、呪文に対するセービングスローを行わなければならず、失敗すると眠ってしまう。4+3ヒットダイス（4ヒットダイスと+3HP）以上のモンスターはこの呪文の影響を受けない。呪文の中心は術者が決定する。魔法によって眠っているものを攻撃するときは、かなりのボーナスがもらえる。

メイジ呪文　レベル2

アガナザーズ・スコーチャー　Agannazar's Scorcher（エヴォケーション）



距離：20ヤード　効果範囲：2×60フィートのジェット
持続時間：瞬間　ST：なし
詠唱時間：3

この呪文を唱えると、術者の指先から炎が吹き出し、目標を目指して飛んでいく。対象は3D6のダメージを受ける。この呪文に対してSTはできないが、ファイアーレジスタンスといった、炎への耐性を与えてくれる能力によって、ダメージを減少したり、無効にできる場合がある。

ブラー　Blur（イリュージョン／ファンタズム）



距離：0　効果範囲：術者
持続時間：3ラウンド+術者のレベルあたり1ラウンド　ST：なし
詠唱時間：2

この呪文を唱えると、術者の身体の輪郭がぼやけて、移動したり波を打ったように見えるようになる。このため、術者に対する近接攻撃と遠距離武器は全て－3のペナルティーをうける。また、術者はSTに＋１のボーナスももらえる。

ディテクトインヴィジビリティ　Detect Invisibility（ディヴィネーション）



距離：術者のレベルあたり10ヤード　効果範囲：特殊
持続時間：4ターン　ST：なし
詠唱時間：2

この呪文を唱えると、透明になっているあらゆるもの、アストラル体、インエーテル体になっているもの、相の異なるものを、術者ははっきりと見ることができる。さらに、隠れている生物（例 闇に紛れているシーフや、茂みに潜んでいるハーフリングなど。）も感知できる。しかし、透明になった方法を知ることはできない。ただし、アストラル界を動いているものは、銀のコードが見えるのですぐにわかる。また、幻影を見抜いたり、物理的なものを透視したりはできない。効果が消えたあとに、透明になっている生物が範囲内に入っても、その生物は効果時間の間は透明のままなので注意しなければならない。

ディテクトイービル　Detect Evil（ディヴィネーション）



距離：術者の視界内　効果範囲：画面で見える視界内
持続時間：1ターン　ST：なし
詠唱時間：1ラウンド

この呪文は対象から発せられているイービルのオーラを探知する。効果範囲内でイービルの属性を持った生物は、この呪文の効果によりわずかに赤く光る。

グールタッチ　Ghoul Touch（ネクロマンシー）



距離：0　効果範囲：術者
持続時間：5ラウンド　ST：効果なし
詠唱時間：3

武器の代わりとなる呪文。この呪文の詠唱が終わると、緑の光が術者の手を包み込む。術者が対象に接近攻撃を成功すると、対象は負のエネルギーによって麻痺してしまう。術者に接触を受けた生物はSTをしなければならず、失敗すると5ラウンドの間、麻痺してしまう。擬似的な武器を作りだし、打撃武器(Blunt Weapon)の技能を使う。

ホラー　Horror（ネクロマンシー）



距離：25ヤード　効果範囲：30フィートの立方体
持続時間：10ラウンド　ST：効果なし
詠唱時間：2

この呪文の範囲内にいる敵は、呪文に対するSTを行い、失敗すると恐怖に駆られて逃げ出す。アンデッドを含めた特定の生物にはこの呪文が効かない。

インヴィジビリティ　Invisibility（イリュージョン／ファンタズム）



距離：接触　効果範囲：接触した生物
持続時間：特殊　ST：なし
詠唱時間：2

この呪文は、接触した生物を見えなくし、通常の視力やインフラヴィジョンでは探知不可能にすることができる。しかし、当然その透明化された生物の物音までも消すことはできないので、探知は可能である。透明化している生物を発見する能力や、魔法でも用いない限り、味方でさえも姿やその装備を見ることができなくなる。透明化された生物が落としたり、下に置いたりしたアイテムは再び実体化されるが、拾ったアイテムを身につけている服や袋の中にしまえば透明化させられる。この呪文は、魔法的に解除されたり、術者もしくはその対象に解除されたり、24時間経過したり、もしくは対象が他のものを攻撃するまで持続する。透明化された者は、扉を開いたり、会話をしたり、食事をしたり、階段を登ったり等できる。しかし、攻撃を行った場合はその瞬間に実体化してしまう。ただし透明だったことによって生物は先制攻撃をかけることができる。

ノック　Knock　（オルタレーション）



距離：術者の視界内　　効果範囲：鍵のかかった扉や箱
持続時間：特殊　　ST：なし
詠唱時間：1

この呪文は、鍵がかかったり、呪文によって閉ざされた扉、隠し扉や鍵のかかった箱などを開けることができる。しかし、バーで閉じられた門を開けたり、障害物を退けたりすることはできない。

ノウアライメント　Know Alignment　（ディヴィネーション）



距離：10ヤード　　効果範囲：1体
持続時間：瞬間　　ST：効果なし
詠唱時間：1ラウンド

この呪文により、生物の属性を識別することができる。この呪文を使用する場合、術者は動かずに、対象に向かって1ラウンド集中しなくてはならない。対象が呪文のSTに成功すると、術者はターゲットの属性を識別できなくなる。属性がイービルの場合、ターゲットは赤く光り、グッドの場合は青く、ニュートラルの場合は白く光る。

ラック　Luck（エンチャントメント／チャーム）



距離：10ヤード　　効果範囲：1体
持続時間：3ラウンド　　ST：なし
詠唱時間：2

この呪文の対象は、呪文をうけた次のラウンドから3ラウンド間、全ての行動がうまくいくようになる、全ての行動に対して、＋5%のボーナスを受ける。これには、ST、命中値、盗み能力などあらゆる行動が含まれる。

メルフズ・アシッドアロー　Melf's Acid Arrow（コンジュレーション）



距離：術者の視界内　　効果範囲：1体
持続時間：特殊　　ST：特殊
詠唱時間：2

この呪文は、敵に必ず命中する魔法の矢を作り出すことができる。この矢は、攻撃や、ダメージへのボーナスはないが、2D4の酸によるダメージを与える。（酸が飛び散り、ダメージを

受けることはない。）ディスペルされない限り、3レベルごとに、1ラウンド継続し、2D4のダメージを与え続ける。つまり、術者が3からレベル5の場合は、この呪文は2ラウンド持続し、レベル6から8の場合は3ラウンド持続する。

ミラーイメージ　Mirror Image　（イリュージョン／ファンタズム）



距離：0　効果範囲：半径6フィート
持続時間：術者のレベルあたり3ラウンド　ST：なし
詠唱時間：2

この呪文は、術者の周りに2体から8体までの分身を作り出す。分身は術者と全く同じ行動をする。術者の姿はぼやけて、ゆがんで見えるために、実体を見分けるのは不可能となる。接近戦やミサイル、魔法などの攻撃を受けた分身は直ちに消滅するが、他の分身は攻撃を受けるまで消えることはない。また分身の位置はラウンドごとに変わるため、あるラウンドで実体を見分けることができても、次のラウンドではわからなくなる。

プロテクション・フロム・ペトリフィケーション
Protection from Petrification（アブジュレーション）



距離：0　効果範囲：標的
持続時間：5ターン　ST：なし
詠唱時間：1

この呪文により、石化攻撃全ての効力をなくすことができる。石化攻撃にはバシリスクやメデューサの視線、石化のスクロールなどが含まれる。

レジストフィアー　Resist Fear（アブジュレーション）



距離：10ヤード　効果範囲：半径30フィート
持続時間：1時間　ST：特殊
詠唱時間：1

この呪文は対象に勇気を与え、モラルを最高レベルまであげることができる。モラルは、呪文の効果が消えると、徐々に最初の値に戻っていく。対象が魔法で恐怖を与えられた場合、この効果はうち消される。

スティンキングクラウド　Stinking Cloud（エヴォケーション）



距離：30ヤード　効果範囲：半径30フィート内
持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド　ST：特殊
詠唱時間：2

この呪文は、術者から30ヤード以内の所に、吐き気を催させるような蒸気の雲を作る。この雲に捕まったものは、対毒のSTで対抗できる。失敗した場合は、目眩、吐き気のために、雲から出た後も、1D4+1ラウンドの間攻撃できない。STに成功したものは影響を受けないが、雲の中にいる限り、各ラウンドごとにSTをし続けなければならない。魔法によっては毒の効力を遅めるか中和することができる。

ストレングス　Strength（オルタレーション）



距離：接触　効果範囲：接触した人間
持続時間：1時間/レベル　ST：なし
詠唱時間：1ターン

この呪文により、対象のストレングスは18－50になり、あらゆるストレングスのボーナスを受ける。ストレングスが18/50より大きいものが、この呪文を受けると、ストレングスが逆に下がってしまう。

ヴォーカライズ　Vocalize（オルタレーション）



距離：接触　効果範囲：呪文を唱えるもの1体
持続時間：10ラウンド　ST：なし
詠唱時間：2

この呪文を使うことにより、呪文が効いている間は発声の必要な呪文を、声を出さずに使用できるようになる。言葉が必要となる呪文にのみ有効で、普通の騒音や会話に対しては影響を及ぼさない。この呪文をもっとも効率良く利用できるのは、音を立てずに呪文をかけたいときや、魔法の力で音を出せなくなっている時である。

ウェブ　Web（エヴォケーション）

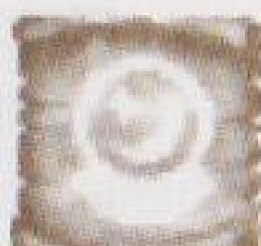


距離：術者のレベルあたり5ヤード　効果範囲：特殊
持続時間：術者のレベルあたり2ターン　ST：特殊
詠唱時間：2

この呪文は蜘蛛の巣のように、強くねばねばした糸の束を作り出す。しかし、蜘蛛の巣よりも、はるかに大きく丈夫で、幾重にも重なった形状をしている。この糸の束に捕まったり、触れたりしたものは、そのねばねばした繊維にくっついてしまう。呪文の効果範囲は最高半径30ヤード（だいたいファイアーボールと同じ大きさ）にわたる。効果範囲内にいたものは－2のペナルティを受けて、呪文のSTを行う。STに成功した場合はその場から抜け出すことができるが、失敗すると巣にひっかかり動くことができなくなる。巣の中に居る限り、各ラウンドごとにSTを行わなければ、動くことができない。

メイジ呪文　レベル3

クレアヴォヤンス　Clairvoyance（ディヴィネーション）



距離：特殊　効果範囲：特殊
持続時間：瞬間　ST：なし
詠唱時間：3

このクレアヴォヤンス呪文により、現在探索している地域の建物や地形を心に映し出すことができる。かなり遠くまで見渡すことができるが、生物やその動き、また屋内や地下の状況を確認することはできない。

ダイアチャーム　Dire Charm（エンチャントメント／チャーム）



距離：20ヤード　効果範囲：1体
持続時間：20ラウンド　ST：効果なし
詠唱時間：3

STボーナスがないということ以外は、この呪文はチャームパーソンの呪文と同じ効果がある。ダイアチャームは対象となった1人の人間全てに効果を発揮する。効果範囲の「人間」には、2足歩行の人間、デミヒューマン、ブラウニー、ドライアード、ドワーフ、エルフ、ノール、ノーム、ゴブリン、ハーフエルフ、ハーフリング、ハーフオーク、ホブゴブリン、人間、コボルド、リザードマン、ニクシー、オーク、ピクシー、スプライト、トラグロタイトなどの人間サイズ以下のヒューマノイドなどが含まれる。つまり、レベル10のファイターはチャームできたとしても、オーガをチャームすることはできない。チャームの呪文をかけられた場合、対呪文STをして回避することができる。STに失敗した場合、術者を信用できる友人だと思いこみ、注意して守ろうと協力する。また、術者は呪文のかかったものに命令することができ、呪文のかかったものは、できるだけ早くその命令を遂行しようとする。術者が、呪文をかけた対象を明らかに傷つようとする行動をとったり、ディスペルマジックが成功すると、チャームパーソンの呪文は解ける。また、2つ以上のチャームが同じ対象にかかっている場合、最新のチャームが効果を発揮する。チャームされている間の記憶はすべて残っていることと、チャームされた対象を、チャームした場所からうごかすことができないということに注意しなければならない。

ディスペルマジック　Dispel Magic（アブジュレーション）



距離：術者の視界内　効果範囲：一辺30フィートの立方体
持続時間：瞬間　ST：なし
詠唱時間：3

この呪文は、効果範囲内の全ての呪文を解除できる呪文である。これには、呪文、ポーション、ワンドなどの魔法アイテムからの影響が含まれるが、魔法をかけられているアイテム自体に影響はない。呪文を打ち消す可能性は、術者と、その呪文を打ち消そうとする者のレベルが関係してくる。基本的には、1D2Dで11以上をだすと、呪文は打ち消される。術者のレベルが呪文を打ち消そうと呪文を唱えた術者より高ければ、その差を基本値から差し引く。術者のレベルが打ち消そうとした者より低ければ、その差を基本値に加える。D20で20を出した時は必ず打ち消すことが可能。1を出した時は必ず失敗する。つまり、術者のレベルが、呪文を打ち消そうとした者より、レベル10高い場合、呪文を打ち消せない可能性は、1を出した時のみとなる。

ファイアーボール　Fireball（エヴォケーション）



距離：術者の視界内　効果範囲：半径30フィート
持続時間：瞬間　ST：1/2
詠唱時間：3

この呪文は、低いうなり声をあげて爆発する火球を作り出し、術者のレベルにつき1D6（最大10D6）のダメージを与える。呪文を唱えるときには、一点を指差し、爆発地点の距離と高さを言わなければならない。指先からの閃光が、指定した地点にたどり着くまでに、物体や障害がなければ、火球が炸裂する（途中で何かにぶつかると、その時点で爆発する）。呪文のST

に失敗した者はダメージをそのまま受ける。成功したものは、避けたり、伏せたり、飛び込んだりすることでダメージを半減できる。

フレームアロー Flame Arrow（コンジュレーション／サモニング）



距離：術者の視界内　効果範囲：特殊
持続時間：1ラウンド　ST：1/2
詠唱時間：3

この呪文は範囲内の敵に対して、炎の矢を投げつけることができる。それぞれの炎の矢は、1D6の貫通ダメージと、4D6の炎のダメージを与える。敵が魔法に対するSTに成功すると炎のダメージは半減する。術者は、レベル5ごとに一本の矢ができる。（レベル10で2本、レベル15で3本できる）。敵は、術者からの前方20ヤード以内にいなくてはならない。

ゴーストアーマー　Ghost Armor（コンジュレーション）



距離：接触　効果範囲：1体
持続時間：10ターン　ST：なし
詠唱時間：1

この呪文により、プレートメイルアーマー（AC2）のようなマジカルフィールドを作り出せる。この呪文の影響によって、デクスタリティのボーナスや、ファイター／メイジならば、シールドのボーナスと重なる。アーマーの呪文は、動きを遮ったり、重量が増えたり、呪文の詠唱を遮ったりすることはない。ディスペルされるか、もしくは持続時間が終わるまで効果は持続する。

ヘイスト　Haste（オルタレーション）



距離：術者の視界内
持続時間：3ラウンド＋術者のレベルあたり１ラウンド
詠唱時間：3
効果範囲：一辺40フィートの立方体、術者のレベルあたり1体
ST：なし

この呪文をかけられると、目標生物の移動速度と攻撃回数が2倍になり、イニシアティブに－2のボーナスを得る。よって、移動速度6、攻撃回数１回のものは、移動力12、攻撃回数2回になる。しかし、呪文のイニシアティブ、効果には影響しない。呪文をかけられたものは術者がかけた呪文の効果範囲内にいなければならない。この呪文はスローの呪文の効果を無効にできるということと、さらにこの呪文によって対象は１歳年をとってしまうということに注意しなければならない。この呪文は、重ねてかけることはできず、似たような効果の呪文のものと重複して使えない。

ホールドパーソン　Hold Person（エンチャントメント／チャーム）



距離：術者の視界内　効果範囲：特殊
持続時間：術者のレベルあたり2ラウンド　ST：効果なし
詠唱時間：3

この呪文は、1D4の人間、デミヒューマンそしてヒューマノイドを5ラウンド以上動けなくさせる。ここでいう人間、デミヒューマンそしてヒューマノイドとは、2足歩行の人間、デミ

ヒューマン、ブラウニー、ドライアード、ドワーフ、エルフ、ノール、ノーム、ゴブリン、ハーフエルフ、ハーフリング、ハーフオーク、ホブゴブリン、人間、コボルド、リザードマン、ニクシー、オーク、ピクシー、スプライト、トラグロタイトなどの人間サイズ以下のヒューマノイドを含む。したがって、レベル10のファイターは硬直するが、オーガは硬直しない。この呪文は、術者に選ばれた敵に的が絞られるが、目標者から半径5フィート以内の全ての敵にも効力を発揮する。呪文のSTに成功すると、全く影響を受けない。また、アンデッドは硬直しない。硬直した対象は、動いたり話したりする事はできないが、周囲の様子を把握したり、動きや言葉を必要としない能力を使うことはできる。硬直することによって、傷や病気、毒による状態の悪化を防ぐことはできない。

ライトニングボルト　Lightning Bolt（エヴォケーション）



距離：40ヤード＋術者のレベルあたり10ヤード　効果範囲：特殊
持続時間：瞬間　ST：1/2
詠唱時間：3

この呪文を唱えると、効果範囲内にいるものに、1レベルあたり1D6（最大10D6）のダメージを与える強力な電撃を放つ。呪文のSTに成功すると、ダメージを半減させることができる（端数切り捨て）。電撃は、術者が決定した距離と長さをもとに飛び出し、術者の向いている方向にまっすぐで飛んで行く。（例えば、40フィートの電撃が180の距離で放たれると、80＋40の合計、220フィートの所まで届く）電撃が壁にぶつかると、最大限の距離を移動するまで、跳ね返り、飛び続ける。

モンスターサモニング1　Monster Summoning I（コンジュレーション／サモニング）



距離：40ヤード　効果範囲：特殊
持続時間：12分（1分）　ST：なし
詠唱時間：4

この呪文を1ラウンドかけて唱えることにより、術者は8ヒットダイス分のモンスターを召還できる。このモンスターは呪文の範囲内に出現し、呪文の持続時間が終わるか、モンスターが倒されるまで術者の敵を攻撃する。

ノンディテクション　Nondetection（アブジュレーション）



距離：接触　効果範囲：1体か1アイテム
持続時間：20ターン　ST：なし
詠唱時間：3

この呪文により、術者の触れた対象や物体を、クレアオーディエンス、クレアヴォヤンス、ロケートオブジェクト、ESPといったディヴィネーションスクールの呪文や、探知系の呪文で探知できないようにする。クリスタルボールや、ESPメダリオンといった魔法のアイテムによる探知も無効である。ノウアライメントの呪文には影響しない。

プロテクション・フロム・ノーマルミサイル　Protection from Normal Missile
（アブジュレーション）



距離：接触　　効果範囲：接触された生物
持続時間：術者のレベルあたり1ターン　　ST：なし
詠唱時間：3

この呪文により術者は、矢、斧、ボルト、ジャベリン、小石、槍といった遠距離武器に対して無敵になる。しかし、この呪文はファイアーボール、ライトニングボルト、マジックミサイルや魔法のかかったミサイル武器に対しては効力を持たない。

スカルトラップ　Skull Trap（ネクロマンシー）



距離：20ヤード　　効果範囲：半径30フィート
持続時間：起爆されるまで　　ST：なし
詠唱時間：3

この呪文を唱えると1つの頭蓋骨がターゲットエリアに現れる。20フィート以内に生物が侵入するまで頭蓋骨はその場で浮遊する。効果範囲内に生物が侵入すると頭蓋骨は起爆され爆発し半径30フィート以内にいる全ての生物にダメージを与えることができる。与えるダメージは術者のレベルあたり1から6HPである。この呪文を唱える時、自分のパーティーの仲間に被害が及ばないようになるべく遠くにこの頭蓋骨を飛ばしたほうが無難だろう。

スロー　Slow（オルタレーション）



距離：術者の視界内　　効果範囲：一辺40フィートの立方体
持続時間：10ラウンド　　ST：効果なし
詠唱時間：3

この呪文は、対象の移動速度と攻撃回数を半分にする。ヘイストの呪文を無効にすることもできるが、それ以外の方法で、魔法により早くなったり遅くなったりしているものを無効にはできない。呪文のかかった対象は、ACに＋4、命中判定に－4、呪文のSTに－4のペナルティを受ける。

ヴァンピリックタッチ　Vampiric Touch（ネクロマンシー）



距離：接触　　効果範囲：目標生物
持続時間：瞬間　　ST：なし
詠唱時間：3

この呪文を唱えた後で、接近攻撃を命中させると、術者のレベルが2レベルごとに、相手は1D6（最大12レベルで6D36）のHPを失う。吸い取られたHPは、術者のHPに加えられ、HPの最大値を超えた場合は、一時的にその超えた分だけHPが増える。しかし、この増えたHPは、5ターン経つと失われる。

コンフュージョン　Confusion（エンチャントメント／チャーム）



距離：術者の視界内
持続時間：2ラウンド+1ラウンド/レベル
詠唱時間：4
効果範囲：一辺60フィートまでの立方体
ST：特殊

この呪文により、効果範囲内のものは混乱をきたし、決断力が鈍り、効果的な行動ができなくなる。効果範囲内のすべてのものは、ウィズダムによる修正をした後に−2のペナルティをかけて呪文に対するSTを行い、成功すると混乱は起こらない。失敗した場合、呪文が持続している間は、凶暴になったり、混乱して立ちつくしたり、さまよい歩いたりする。さまよっている場合は、最も一般的な移動方法に従って、術者から離れるように歩く。（キャラクターは歩き、魚は泳ぎ、コウモリは飛ぶ）混乱しているものが攻撃を受けた場合、攻撃をしてきた相手に対して本能的に攻撃するようになる。

ディメンションドア　Dimension Door（オルタレーション）



距離：0
持続時間：瞬間
詠唱時間：1
効果範囲：術者
ST：なし

この呪文は、術者の視界内のどこにでも術者をテレポートすることができる。呪文を唱えると、次元の扉が術者の前に開かれるので、そこに入ればよい。

インプルーブドインヴィジビリティ　Improved Invisibility（イリュージョン／ファンタズム）



距離：接触
持続時間：10ラウンド
詠唱時間：4
効果範囲：接触した生物
ST：なし

この呪文はインヴィジビリティの呪文と似ているが、対象は、遠距離武器による攻撃、接近戦、呪文をかけるなどをしても透明のままである。しかし、対象の通った跡がぼやけて見える時があるため、攻撃される可能性があるということに注意しなければならない。ただし、よく目を凝らさなければ跡を見つけることはできない（見えなくなった対象の存在が知られた後）。透明になっているものに対して攻撃する場合は命中判定に−4のペナルティがあり、透明なキャラクターにはSTに+4のボーナスがある。

マイナー・グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ
Minor Glove of Invulnerability（アブジュレーション）



距離：0
持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド
詠唱時間：4
効果範囲：半径5フィートの球体
ST：なし

この呪文は、術者の周りに、かすかに光る動かない魔法の球体を作り出し、球体の内側に対するレベル1からレベル3までの呪文を無効化する（例えば、ある呪文に効果範囲があっても、

この呪文の効果範囲には効かなくなる)。これには、生まれつきの能力や、アイテムからの影響も含まれる。しかし、内側から呪文をうちだすことは可能で、術者本人はこの呪文の影響を受けない。レベル4以上の呪文に対しては、この呪文の効果はない。この呪文は、ディスペルマジックが成功すると効果を失う。

モンスターサモニング2　Monster Summoning II
(コンジュレーション/サモニング)



距離:40ヤード　効果範囲:特殊
持続時間:12分(1分)　ST:なし
詠唱時間:4

この呪文は、レベル3のモンスターサモニングの呪文とほぼ同一の呪文である。ただし、この呪文は12ヒットダイス分のモンスターを召還できる。このモンスターは呪文の範囲内に現れて、呪文の持続時間が終わるか、モンスターが倒されるまで敵を攻撃する。

メイジ呪文　レベル5

アニメイトデッド　Animate Dead(ネクロマンシー)



距離:10ヤード　効果範囲:特殊
持続時間:8時間　ST:なし
詠唱時間:1ラウンド

この呪文は、人間やデミヒューマン、ヒューマノイドの骨や死体から、下級のアンデッドであるモンスターやスケルトン、ゾンビを作り出す呪文である。そうやってできたアンデッドは操ることができ、生前の生き方に関わらず、術者の簡単な口頭での命令に従う。術者は、スケルトンやゾンビをついてこさせたり、ある一定の地域に入って来る全てのもの、あるいは特定のものに対して、攻撃をしかけさせることができる。アンデッドは、倒される、8時間が過ぎる、もしくはターンアンデッドが成功するまで操ることができる。術者のレベルにつき1体のスケルトンかゾンビを操ることができる。

クラウドキル　Cloudkill(エヴォケーション)



距離:10ヤード
持続時間:術者のレベルあたり1ラウンド
詠唱時間:5
効果範囲:40×20×20フィートの雲
ST:なし

この呪文は、ガストのように緑黄色の気体でできた巨大な雲を作り出し、4+1ヒットダイス以下のものをSTの余地なく殺してしまう。4+1ヒットダイスから、6ヒットダイスのものは、毒に対するのSTに−4のペナルティを受けるが、失敗すると死ぬ。息を止めても、効果を免れることはできない。レベル6(あるいは6ヒットダイス)以上のものは、一瞬で雲の外に出なければ、1ラウンドごとに1D10の毒ダメージを受ける。

モンスターサモニング3　Monster Summoning III
（コンジュレーション／サモニング）



距離：40ヤード　効果範囲：特殊
持続時間：12分（1分）　ST：なし
詠唱時間：5

この呪文は、レベル3のモンスターサモニングとほぼ同一の呪文である。ただし、こちらは、16ヒットダイス分のモンスターを召還できる。このモンスターは呪文の範囲内に現れて、呪文の持続時間が終わるか、モンスターが倒されるまで敵を攻撃する。

シャドードア　Shadow Door（イリュージョン／ファンタズム）



距離：10ヤード　効果範囲：特殊
持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド　ST：なし
詠唱時間：2

この呪文によって、ウィザードは幻の扉をつくり、その扉を実際にくぐり抜けることができ消えることができる。持続している間は、完全に見えなくなり（インプルーブドインヴィジビリティスペルと同様）、あらゆる攻撃を回避することができる。トゥルーシーングの呪文か、ジェム・オブ・シーイング、また同じような魔法を用いてのみウィザードを発見することができる。

プリースト呪文　レベル1

ブレス　Bless（コンジュレーション／サモニング）



距離：60ヤード　効果範囲：50フィートの立方体
持続時間：6ラウンド　ST：なし
詠唱時間：1ラウンド　スフィア：全て

この呪文を使うと、友好的な生物のモラルをあげ、恐怖に対するSTに＋1のボーナスと、さらに命中判定に＋1のボーナスをもらえる。術者はこの呪文の距離内でどこまで（60フィートまで）呪文をかけるかを決める必要がある。呪文を唱え終わった瞬間に、50フィートの立方体内で術者が指定した地点を中心に全ての生物に影響を及ぼす。（呪文の影響を受けたものが効果範囲の外に出ても効果は持続するが、呪文を唱え終わった後に効果範囲の中に入っても効果はない）

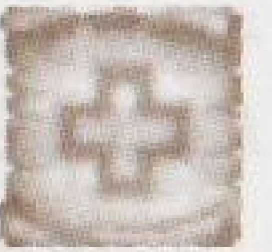
コマンド　Command（エンチャントメント／チャーム）



距離：30ヤード　効果範囲：1体
持続時間：1ラウンド　ST：なし
詠唱時間：1　スフィア：チャーム

この呪文によって、プリーストは一体の生き物に「死ね（眠れ）!」という命令を下し、生物を1ラウンドの間、眠らすことができる。対象は、その後通常の状態に戻る。

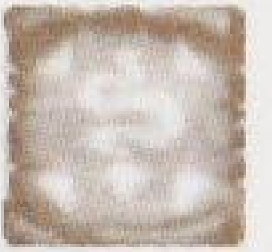
キュア・ライト・ウーンズ　Cure Light Wounds（ネクロマンシー）



距離：接触	効果範囲：接触した生物
持続時間：永久	ST：なし
詠唱時間：5	スフィア：ヒーリング

この呪文を唱えて対象に手をかざすと、対象のHPが1－8回復する。この呪文は、肉体をもたないもの、アンデッド、プレーン界の生物には効果がない。ダメージを受けない限り、回復の効果は永久である。

ディテクトイービル　Detect Evil（ディヴィネーション）



距離：術者の視界内	効果範囲：視界内
持続時間：1ターン	ST：なし
詠唱時間：1ラウンド	スフィア：全て

この呪文は対象から発せられているイービルのオーラを探知する。効果範囲内でイービルの属性を持った生物は、この呪文の効果によりわずかに赤く光る。

エンタングル　Entangle（オルタレーション）



距離：術者の視界内	効果範囲：半径40フィート
持続時間：1ターン	ST：効果なし
詠唱時間：4	スフィア：植物

この呪文により、術者は効果範囲内にいる生き物を、植物に絡ませることができる。草や茂み、木で対象を包み込み、ねじりあげ、巻き付いて、呪文が持続している間動かなくさせる。対象は呪文に対するSTに＋3のボーナスが与えられ、成功すると効果を免れることができる。なお、絡み付かれた対象は、攻撃することができる。

マジカルストーン　Magical Stone（エンチャントメント）



距離：0	効果範囲：特殊
持続時間：特殊	ST：なし
詠唱時間：4	スフィア：戦闘

この呪文を使うことにより、小石に一時的に魔力を与えることができる。この魔法の石は、投げつけることにより、1－4のダメージを与える。例えば、この石は、魔法の武器でしか傷つかないものに対して、＋1の魔法の武器として扱うが、命中値やダメージにボーナスはない。

プロテクション・フロム・イービル　Protection from Evil（アブジュレーション）



距離：接触	効果範囲：接触した生物
持続時間：10ラウンド	ST：なし
詠唱時間：1	スフィア：全て

この呪文はレベル1のメイジの呪文であるプロテクション・フロム・イービル(P.103)と同じである。

リムーブフィアー　Remove Fear（アブジュレーション）



距離：10ヤード　　効果範囲：半径30フィート
持続時間：1時間　　ST：特殊
詠唱時間：1　　スフィア：チャーム

この呪文はレベル2のメイジの呪文であるレジストフィアー(P.107)と同じである。

サンクチュアリ　Sanctuary（アブジュレーション）



距離：接触　　効果範囲：接触した生物
持続時間：10ラウンド　　ST：なし
詠唱時間：4　　スフィア：プロテクション

プリーストがこの呪文を唱えると、敵対していたものから、術者の姿が透明になったかのように、姿を隠すことができる。この呪文に守られている時は呪文の効力を冒さずに直接的な攻撃を取ることはできなが、攻撃的でない呪文や、攻撃とみなされない行動はできる。これにより、術者は自分の傷を回復したり、辺りに灯りをともしたり、ブレスやチャントの呪文をかけたりできる。他人に呪文をかけるには、この呪文を解かなければならない。

シレイラ　Shillelagh（オルタレーション）

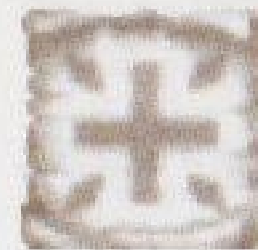


距離：接触
持続時間：4ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド
詠唱時間：2
効果範囲：ノーマルのオーク材のクラブ
ST：なし
スフィア：コンバット、植物

武器の代わりとなる呪文。この呪文を使うと、術者の手の中に、命中判定に＋1を与え、人間サイズの相手に2D4のダメージ、それ以上大きな相手に1D4＋1ダメージを与える魔法の棍棒を作る。打撃武器(Blunt Weapon)の技能を使う。

プリースト呪文　レベル2

エイド　Aid（ネクロマンシー、コンジュレーション）



距離：接触
持続時間：1ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド
詠唱時間：5
効果範囲：接触した生物
ST：なし
スフィア：ネクロマンティック

この呪文を受けたものは、ブレスの呪文の効果(命中判定と恐怖に対するSTに＋1）と、HPが1D8増加する。この呪文により、対象者に実際よりも多くのHPを持たせることができる。この増えた分のHPは、ダメージを受けると減っていき、回復の呪文で回復させることはできない。例えば、HPが8の１レベルのファイターが、2ダメージを受け（8－2=6)、このエイドの呪文を受けてHPが5増えたとする。ここで彼のHPは11になったことになる。そのうち

3HPは一時的である。そこで彼が7ポイントのダメージを受けたとしよう。普通のHPが4、一時的なHPが3失われたことになる。そしてなお、キュア・ライト・ウーンズで治療をしたら、4HPを回復し、本来の最大HP8に戻ることになる。

バークスキン　Barkskin（オルタレーション）



距離：接触
持続時間：4ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド
詠唱時間：5
効果範囲：接触した生物
ST：なし
スフィア：プロテクション、植物

この呪文をかけると、対象の皮膚は樹木のように堅くなり、ACが6になり、術者のレベル4ごとにさらに1ずつよくなる。つまり、術者のレベルが4だとAC5、レベルが8だとAC4になる。また、魔法以外の攻撃によるSTに＋1のボーナスを得られる。この呪文は、術者自身にかけても良いし、接触した他の生物にかけても良い。

チャント　Chant（コンジュレーション／サモニング）



距離：0
持続時間：5ラウンド
詠唱時間：1ラウンド
効果範囲：半径30フィート
ST：なし
スフィア：戦闘

この呪文を唱えることにより、術者自身とそのパーティーには恩恵がもたされ、敵には害が与えられる。この呪文により、効果範囲内にいる仲間の命中判定、ダメージ、STは＋1のボーナスを受け、敵は逆に－1のペナルティを受ける。この呪文の重ねがけはできない。

チャームパーソン・オア・ママル　Charm Person or Mammal（エンチャントメント／チャーム）



距離：術者の視界内
持続時間：20ラウンド
詠唱時間：5
効果範囲：人間もしく哺乳類1体
ST：効果なし
スフィア:　アニマル

持続時間、詠唱時間、効果範囲を除いて、この呪文は1レベルのメイジの呪文であるチャームパーソン(P.101)と同じである。

ドロー・アポン・ホーリーマイト　Draw Upon Holymight（インヴォケーション）



距離：0
持続時間：10ラウンド
詠唱時間：2
効果範囲：術者
ST：なし
スフィア:　戦闘

この呪文は、神に語りかけて、その力を少しの間、自分に宿すことができるものである。ストレングス、コンスティテューション、デクスタリティの値が全て、術者のレベル3あたり1の追加ポイントを得る。つまり、3レベルの術者は能力値に＋1、レベル12の術者は能力値に＋4のボーナスを受けることができる。

ファインドトラップ　Find Trap（ディヴィネーション）



距離：0　　効果範囲：術者
持続時間：3ターン　　ST：なし
詠唱時間：5　　スフィア：ディヴィネーション

この呪文を唱えると、普通に、あるいは魔法的に隠された全ての罠を探知できる。罠は、以下の3つの条件を満たした装置や、魔法による保護を指す。突発的に予想できない結果を産んだり術者にとって望ましくない、あるいは害があるもの、また明らかに悪意を込めて作ったものというのが罠である。この罠には、警報や、魔法の文字や、似たような呪文、装置を含む。この呪文を唱える術者は1回唱えるごとに、1ターン動かずに集中しなければならない。行動は抑制されてしまうが、この事で呪文詠唱に影響はない。

フレームブレード　Flame Blade（エヴォケーション）



距離：0　　効果範囲：3フィートの刃物
持続時間：4ラウンド＋術者の2レベルあたり1ラウンド　　ST：なし
詠唱時間：4　　スフィア：エレメンタル（炎）

この呪文を使うと、手の先から、赤く燃えさかる炎の熱線が出る。この刃物のような光線は、シミターのように扱う。この炎の剣で接近攻撃を命中させたとき、1D4+4のダメージを与え、アンデッドや火に弱い対象にはさらに+2のダメージ（例、7−10ポイント）が加わる。火に耐性がある場合は、ダメージは−2（例、1D4+2ポイント）となる。炎を宿していたり、通常の状態で炎の攻撃を行ってくるような、火が全く効かないものにはダメージを与えることはできない。この武器はいわゆる魔法の武器ではないので、アンデッド以外の、魔法の武器しか効かない敵には効果がない。また、この呪文は水中では効力がない。

グッドベリー　Goodberry（オルタレーション、エヴォケーション）



距離：接触　　効果範囲：特殊
持続時間：永久　　ST：なし
詠唱時間：1ラウンド　　スフィア：植物

グッドベリーの呪文は、5つの魔法の木の実を創りだし、術者はそれを持ち運ぶことができる。1個食べるごとにHPが1ポイント回復する。

ホールドパーソン　Hold Person（エンチャントメント／チャーム）



距離：術者の視界内　　効果範囲：目標と5フィート以内のもの
持続時間：10ラウンド　　ST：効果なし
詠唱時間：5　　スフィア：チャーム

持続時間、詠唱時間、効果範囲を除いて、この呪文はレベル3のメイジの呪文であるホールドパーソン(P.110)と同じである。

ノウアライメント　Know Alignment（ディヴィネーション）



距離：10ヤード　　効果範囲：生物1体
持続時間：1ターン　　ST：効果なし
詠唱時間：1ラウンド　　スフィア：ディヴィネーション

この呪文はレベル2のメイジの呪文であるノウアライメント(P.106)と同じである。

レジスト・ファイアー／レジスト・コールド Resist Fire/Resist Cold（オルタレーション）



距離：接触
持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド
詠唱時間：5
効果範囲：接触した生物
ST：なし
スフィア：プロテクション

この呪文を唱えられた対象は、熱や冷気に対して耐性を持つようになる。厳しくない状況(例えば、裸で雪の降る中を立っていたり、注意を引き付けるために火の中に手を入れるなど)に対しては完全な耐性を持つようになる。また、赤く焼けた石炭、大量の燃えている油、フレームソード、ファイアーストーム、ファイアーボール、メテオスワーム、レッドドラゴンのブレス、フロストブランドソード、アイスストーム、フロストワンド、ホワイトドラゴンのブレスといったような激しい熱や冷気（自然のものであろうと魔法によるものであろうと）に対し、ある程度耐性を持つようになる。いずれにせよ、多少は温度による影響を受けるが、炎や冷気によるダメージは半減する。

サイレンス 15フィートレイディアス（オルタレーション）
Silence, 15' Radius (Alteration)



距離：術者の視界内
持続時間：術者のレベルあたり2ラウンド
詠唱時間：5
効果範囲：半径15フィートの球体
ST：効果なし
スフィア：ガーディアン

この呪文を唱えると、効果範囲内は完全な無音状態になる。全ての音がうち消され、会話が全くできず、呪文の詠唱も不可能になる。効果範囲内のものは、－5のペナルティーを受け呪文のSTを行い、失敗すると持続時間中は音を立てることはできない。この呪文はその場所にずっとかかっているものではなく、呪文を唱えたときに効果範囲内にいたもののみにかかる。

スローポイズン Slow Poison（ネクロマンシー）



距離：接触
持続時間：瞬間
詠唱時間：1
効果範囲：接触した生物
ST：なし
スフィア: ヒーリング

この呪文を、毒に侵された生き物にかけると、極めて有害な毒を除いて、殆どの毒性を抑え、毒の回りを遅らせることができる。

スピリチュアルハンマー Spiritual Hammer（インヴォケーション）



距離：術者
持続時間：3ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド
詠唱時間：5
効果範囲：特殊
ST：なし
スフィア：戦闘

神に語りかけることにより、魔法のハンマーを呼び出す。持続時間内であればこの武器を使うことができる。これは魔法の武器として使え、1回の打撃ごとに、レベル6毎に＋１のボーナスを（レベル1で＋1、レベル7で＋2、レベル13なら、最大でトータル＋3）命中判定とダメージロールに与えることが出来る。この武器の基本ダメージは普通のウォーハンマーと同じである（人間サイズ以下の敵には1D4＋1、より大きい相手には1D4のダメージを与える）。

プリースト呪文　レベル3

アニメイトデッド　Animate Dead（ネクロマンシー）



距離：10ヤード　効果範囲：特殊
持続時間：8時間　ST：なし
詠唱時間：1ラウンド　スフィア：ネクロマンティック

詠唱時間を除いて、この呪文はレベル5のメイジの呪文であるアニメイトデッド(P.114)と同じである。

コールライトニング　Call Lightning（オルタレーション）



距離：0　効果範囲：半径360フィート
持続時間：術者あたり1ターン　ST：1／2
詠唱時間：1ターン　スフィア：天候

この呪文は野外で使わなければ無駄になってしまう。術者は1ターンに1回、稲妻を呼び落とすことができる。呪文の持続時間は術者のレベルあたり1ターンである。落雷1回につき、2D8の電撃によるダメージと、術者のレベルあたり1D8のダメージを与える。つまり、レベル4の術者は、6D8（2D8＋4D8）のダメージを与えることができる。稲妻は、プリーストの敵に垂直に落ちてくる。術者は目標を選択できないが、仲間に稲妻が落ちることはない。

ディスペルマジック　Dispel Magic（アブジュレーション）



距離：術者の視界内　効果範囲：30フィート立方体
持続時間：瞬間　ST：なし
詠唱時間：6　スフィア：プロテクション

詠唱時間を除いて、この呪文はレベル3のメイジの呪文であるディスペルマジック(P.109)と同じである。

グリフ・オブ・ワーディング　Glyph of Warding
（アブジュレーション、エヴォケーション）



距離：接触　効果範囲：特殊
持続時間：効果を無くすまで永久　ST：特殊
詠唱時間：特殊　スフィア：ガーディアン

この呪文は、強力な魔法の文字を刻むことによって、許可のないもの、敵意を抱いているものが通過したり、入ったり、開けたりできないようにする。小さな橋を守ったり、入り口を防御したり、箱の中に罠として仕掛けることができる。この呪文で守られた場所で、暴力行為をした場合、この呪文は発動する。呪文のSTに成功すると、この呪文の効果を無効にできる。同じ場所にこの呪文を複数かけることはできないが、もしキャビネットに3つ引き出しがある場合は引き出しを別々に守ることはできる。この呪文を唱える際、術者は魔法の文字の近くに、かすかに光る線で飾りをつける。呪文が発動した場合、目標に対して、術者のレベルあたり1D4の電撃によるダメージを与える。

ホールドアニマル　Hold Animal（エンチャントメント／チャーム）



距離：術者の視界内
持続時間：術者のレベルあたり2レベル
詠唱時間：5
効果範囲：目標、目標の半径5フィート
ST：効果なし
スフィア: アニマル

この呪文により、動物はその場で硬直する。普通、または大型の動物のみが、影響を受ける。ワイヴァーン、アンクヘッグ、キャリオンクローラーなどのモンスターには影響しない。この呪文の効果は、術者が選んだ目標とその周り5フィートに及ぶ。呪文のSTに成功した場合は何の影響もない。硬直した対象は、動いたり話したりすることはできないが、周囲の様子を把握したり、動きや言葉を必要としない能力は使うことができる。硬直することによって、傷や病気、毒による悪化を防ぐことはできない。

インヴィジビリティパージ　Invisibility Purge（ディヴィネーション）



距離：術者の視界内
持続時間：瞬間
詠唱時間：8
効果範囲：半径30フィート
ST：なし
スフィア：ディヴィネーション

この呪文の効果範囲内で透明化しているものは、直ちに透明化が解除され、見えるようになる。これには、サンクチュアリ、インプルーブドインヴィジビイティ、シャドードア、インヴィジビリティなどの、呪文で透明になっているものが含まれる。

ミスキャストマジック　Miscast Magic（エンチャントメント／チャーム）



距離：術者の視界内
持続時間：1ターン
詠唱時間：5
効果範囲：1体
ST：効果なし
スフィア: カオス

呪文を使うものがこの呪文を受けてしまうと、呪文を使う能力が著しく低下する。呪文を使おうとしても、80%の確率で失敗する。呪文に対するSTをすることはできるが、−2のペナルティを受ける。

プロテクション・フロム・ファイアー　Protection from Fire（アブジュレーション）



距離：接触
持続時間：特殊
詠唱時間：6
効果範囲：接触した生物
ST：なし
スフィア：プロテクション、エレメンタル（ファイアー）

この呪文は、対象が術者なのか、そうでないかによって効果が違ってくる。どちらの場合でも、呪文は術者のレベルあたり１ターン以上続かない。この呪文により、対象は、たいまつ、薪、油の火といった普通の火に対して無敵になり、ドラゴン、ヘルハウンド、パイロヒドラなどが吐くブレスや、バーニングハンド、ファイアーボール、ファイアーシールド、ファイアーストーム、フレームストライク、メテオースワーム、といった呪文による魔法の火に対しても耐性を持ち、ダメージの80%を無効にする。

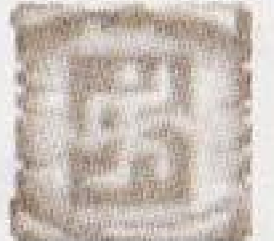
リムーブカース　Remove Curse（アブジュレーション）



距離：接触　効果範囲：特殊
持続時間：永久　ST：特殊
詠唱時間：6　スフィア：プロテクション

この呪文は呪われたアイテムによって人間にかけられた呪い、あるいは邪悪な存在や怨念を取り除くことが出来る。ただしこの呪文は、呪いのかかった盾、武器、鎧から呪いを取り除くことは出来ず、例えばそういったアイテムによって呪われた人を助けるために使用する。特殊な呪いによっては、この呪文を用いても解除できない。術者が一定のレベルを超えていなければならない時もある。

リムーブパラリシス　Remove Paralysis（アブジュレーション）



距離：術者のレベルあたり10ヤード　効果範囲：1体
持続時間：永久　ST：なし
詠唱時間：6　スフィア：プロテクション

プリーストはこの呪文を使い、麻痺や、それに類する魔法（グールの攻撃やホールド系の呪文）の効力を解くことができる。

リジッドシンキング　Rigid Thinking（エンチャントメント／チャーム）



距離：術者の視界内　効果範囲：人間もしくは哺乳類1体
持続時間：10ラウンド　ST：効果なし
詠唱時間：5　スフィア：ロー（法）

この呪文のターゲットになる者はこの呪文にかからないように対呪文のSTをしなければならない。このリジッドシンキングの呪文にかかった者は辺りをうろつき始めるか、近くにいる者に攻撃を加える、もしくは混乱して立ちつくしてしまう。

ストレングス・オブ・ワン　Strength of One（オルタレーション）



距離：0　効果範囲：パーティー全体
持続時間：1ターン　ST：なし
詠唱時間：3　スフィア：ロー（法）

この呪文を唱えることにより、パーティー全体のストレングスの値が18/75になる。パーティーの中に元々、あるいは魔法のアイテムに助けられて、これよりも強いストレングスの値を持つものがいた場合、ストレングスは18/75に下がる。この呪文は1ターン続き、その後パーティーのストレングスの値は元に戻る。

プリースト呪文　レベル4

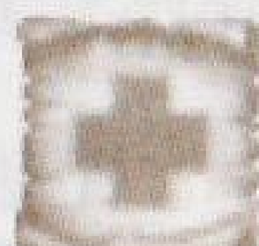
アニマルサモニング1　Animal Summoning I
（コンジュレーション／サモニング）



距離：屋外の1エリア
持続時間：24分
詠唱時間：7
効果範囲：特殊
ST：なし
スフィア：動物、召還

この呪文を使うと、術者は4ヒットダイス以下の指定された動物を最高8匹まで呼び寄せることができる。召還できる獣は呪文をかけた環境によって変わる。

キュア・シリアス・ウーンズ　Cure Serious Wounds（ネクロマンシー）



距離：接触
持続時間：永久
詠唱時間：7
効果範囲：接触した生物
ST：なし
スフィア：ヒーリング

この呪文はキュア・ライト・ウーンズをより強力にしたものである。対象に手をかざし、呪文を唱えることで、対象のHPが17ポイント回復する。この呪文は、肉体を持っていないもの、アンデッド、プレーン界の生物には効果がない。

フリーアクション　Free Action（アブジュレーション、エンチャントメント）



距離：接触
持続時間：1ラウンド+術者のレベルあたり1ラウンド
詠唱時間：5
効果範囲：接触した生物
ST：なし
スフィア：チャーム

この呪文の効果がある間は、動きを制限する全ての影響を受けなくなる。ウェブ、ホールドパーソン、グリースそしてエンタングルなどがこの中に含まれる。

ニュートラライズポイズン　Neutralize Poison（ネクロマンシー）



距離：接触
持続時間：瞬間
詠唱時間：1
効果範囲：接触した生物
ST：なし
スフィア：ヒーリング

毒におかされた者にこの呪文を唱えると即座に毒が解かれ、失われたHPを10ポイント回復することができる。

プリースト呪文　レベル5



アニマルサモニング2　Animal Summoning II
（コンジュレーション／サモニング）

距離：術者のレベルあたり60ヤード
持続時間：24分
詠唱時間：8
効果範囲：特殊
ST：なし
スフィア：動物、召還

この呪文により、8ヒットダイス以下の動物を6匹まで召還することができる。ただし、術者が呪文を唱えた時に効果範囲内にいる動物のみが対象となる。召還された動物は効果時間の間、術者に仕える。召還できるのは通常型、巨大型の動物だけであり、幻想的な生き物やモンスター（キメラ、ドラゴン、ゴルゴン、マンティコアなど）は対象とならない



キュア・クリティカル・ウーンズ　Cure Critical Wounds（ネクロマンシー）

距離：接触
持続時間：永久
詠唱時間：8
効果範囲：接触された生物
ST：なし
スフィア：ヒーリング

キュア・クリティカル・ウーンズは、キュア・ライト・ウーンズを強力にしたものである。対象に手をかざし、呪文を唱えることで、対象のHPが27ポイント回復する。この呪文は、肉体を持っていないもの、アンデッド、プレーン界の生物には効果がない。



フレームストライク　Flame Strike（エヴォケーション）

距離：術者の視界内
持続時間：瞬間
詠唱時間：8
効果範囲：目標生物
ST：1/2
スフィア：戦闘

この呪文を唱えると、指定した場所に、炎の柱がうなりをあげてうち下ろされる。対象は対呪文のセービングスローに失敗すると、8D8の炎によるダメージを受ける。成功すると、受けるダメージは半減する。



レイズデッド　Raise Dead　（ネクロマンシー）

距離：術者の視界内
持続時間：永久
詠唱時間：1ラウンド
効果範囲：1体
ST：特殊
スフィア：ネクロマンティック

この呪文を唱えると、ドワーフ、ノーム、ハーフエルフ、ハーフリング、エルフ、人間を生き返らせることができる。注意しておかなければならないのは、呪文を唱える死体が完全に残っていないと、なくなった部分はそのままで復活してしまうことである。生きかえった時のHPは1しかないため、自然回復か、魔法による回復をしなければならない。

装　　備

装備の仕方については、25ページ以降を参照すること。

アーマー：Armor



フルプレートアーマー　Full Plate Armor

見栄えと防御とともに、ウォーリアーが購入することのできる最高の鎧である。完璧に組み合わさったプレートは、あらゆる角度から飛んでくる矢や打撃を跳ね返し、鎧全体には入念に豪華な彫刻や繊細な浮き彫りが施されている。



プレートメイル　Plate Mail

チェインメイルアーマーに胸・腹部・股間など、きわめて重要な部位を鉄のプレートで覆って、補強している鎧である。ブロンズプレートメイルにつくりが似ているが、本物のプレートメイルは、チェインと皮でできている。



スプリントメイル　Splint Mail

チェイン、皮、または布の裏地として鉄の帯が垂直に貼られている。これは横に貼るバンディッドメイルと異なる。人間の体は前後に大きく曲がる運動をしやすいので、スプリントメイル装着中は戦闘中動きにくくなる。



チェインメイル　Chain Mail

内側でしっかり止められた金属の輪で作られている。摩擦や打撃による衝撃を減らすため、鎧の内側に何枚もあて布をしたり、ソフトレザーを着たりする。



スタッデッドレザー　Studded Leather

普通のレザーアーマーと共通点があまりない。レザーアーマーは固い殻のようであるが、スタッデッドレザーアーマーは柔らかくしなやかで、多数の金属の鋲を打って補強してある。この鋲は隣接しているため、切り裂く攻撃をかわすことのできる、柔軟性のある鉄になっている。やわらかい皮の裏地は鋲を固定させるためにある。



レザーアーマー　Leather Armor

よく誤解されているように、レンジャーのブーツやドルイドのローブのそれのようにやわらかくもなく、しなやかでもない。この種の皮鎧はふつうの服と大差がない。

シールド：Shields



ラージシールド　Large Shield

ボディシールド、カイト、あるいはタワーシールドとしても知られているこのシールドは、重い金属か木でできており、使用者のあごからつま先までの大きさがある。シールドは常に前腕にしっかりと留めておき、手で握っていなければならない。その為、シールドを持つ手では他に何も持つことはできない。



ミディアムシールド　Medium Shield

スモールシールドと同様に前腕につける。しかし重い為、シールド以外のものは持てない。基本的に金属製で、直径が3から4フィートあり、形は円形や正方形、羽を広げたドラゴンの形をしたものもある。典型的な中世のシールドは、逆三角形である。



スモールシールド Small Shield
基本的に円形で、取っ手があり、前腕に取り付けるようになっている。ミディアムシールドに比べて軽いため、その手で武器以外のアイテムを持つことが出来る。



バックラー Buckler
バックラーは小さくて丸く、ターゲットシールドとしても知られている。木製か金属製で前腕部に装着する。小さくて軽いため動きが拘束されない。

その他の装備品：Miscellaneous Wearables



アミュレット Amulets
鎖でつるされた宝石で、首からかけるものであり、時には魔法のアイテムとなるものもある。鎖の部分は、アイテムの芸術的な価値を増やすものであって、魔法的な目的はない。アミュレットは1つしか身に着けられない。



ブーツ Boots
通常、靴屋の手作りである。一般的な靴は型を利用して作っているが、高級なブーツは個人の足に合うように作られている。



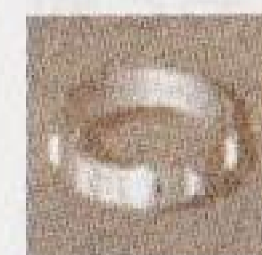
ブレーサー Bracer
太い金属または革製のバンドである。これは、キャラクターの前腕に巻きつけるか、ベルトでとめるか、もしくは結んで装着される。大抵のブレーサーは攻撃から守ってくれたり、攻撃するチャンスを増やしてくれたりする為、その魔法の効果は戦闘中のみである。もちろん、それ以外の用途をもつブレーサーも増加中である。



クローク Cloak
布の質次第でいくらでも形が変わる。もっとも一般的な形は頭を入れるところが穴になっている円形型と、鎖、ブローチ、コード、またはピンなどでとめるマント型のものである。



ガントレット Gauntlets
鎧状の手袋である。革や、金属片、チェインメイルのようなものでもできる。一般的にガントレットは鎧一式に含まれている。魔法のガントレットは普通のものより出来がよく、軽く、着用しやすくなっている。



ガードル Girdles
ガードルはベルトに似ている。しかし、ベルトのようにズボンやダンガリーをとめるのではなく、小袋や鞘やらを持ちはこぶために使われる。



ヘルメット Helmets
補強された革や金属でできており、顔や首以外の頭全体を覆う。たいがい、このようなヘルメットは鼻を保護する部分がついている。



ネックレス Necklace
普通は銀、金、プラチナといった貴金属や宝石を使って飾り立てられている。首にかけるものであり、様々な長さがある。アミュレットと同時には身につけられない。



リング Rings
リングによっては魔法がかけてあり、それを装着することによって様々な魔法効果を発揮することができる。冒険をする者にとっては貴重なものとされている。

装　　備

143ページの表6と7に、タイプ、制限、ダメージ、攻撃速度、使用可能者の一覧がある。

弓：Bows



ショートボウ　Short Bow

最初に作られた弓がショートボウであるが、初めからそう呼ばれていた訳ではない。今はロングボウ以外の弓をショートボウと言っている。弓の部分は全長5フィートぐらいある。年月を経て、弓の射程をのばすように改良がなされた。弓の部分を長くしたり、長さはそのままで扱いやすいようにされた。前者の結果がロングボウである。



ロングボウ　Long Bow

ショートボウと似ているが、弓の部分が全長6から6.5フィートあり、射手と同じくらい大きい。ショートボウより優れている点は、射程が長く、結果として正確だということがあげられる。



コンポジットボウ　Composite Bow

弓の部分が2つ以上の材質を用いて作られたロングボウ、またはショートボウのことである。こうすることによって、より扱いやすくなり、射程も長くなる。これらは普通のロングボウが出来た後に開発されたものである。



アロー　Arrows

その名前が意味するように飛距離をのばすために作られたものである。矢の重さは軽く、狩りにも使われる。このような矢は、トネリコやカンバの木で作られており、全長30から40インチである。

スパイク武器：Spiked Weapon



フレイル　Frail

、頑丈な木の取っ手に、鉄の棒や、トゲのついた木の棒、またはトゲのついた鉄球がついているものである。その2つをつなぐのは、ちょうつがいや鎖で、もともと穀物を叩くために使われていた道具である。



モーニングスター　Morning Star

棒の先に鉄製のトゲで覆われた金属部分がついているものである。全長は4フィートぐらいである。球形、卵形、あるいは円筒状の先端にはトゲが付いているのもある。デザインに関わらず、ほとんどのモーニングスターの先端は鋭く尖っているので、刺して使うのによい。

スモールソード：Small Swords



ダガー　Dagger

この銀のシンプルなダガーは尖った先端を持つ両刃である。



ショートソード　Short Sword

最も古い種類の剣である。簡単に言えば、長い刃をもったダガーともいえる。ショートソードという名の剣種はない。しかし、両刃で全長が2フィートぐらいのものがショートソードといわれるようになった。先が尖っているため、突き刺すには理想的である。

ラージソード：Large Swords



ロングソード　Long Sword

これらの剣は通常、両刃の剣、戦争の剣、軍用の剣といわれている。片刃のロングソードも数多くある。決まった型というものはなく、デザインや長さは文化で異なる。また時代によっては、同じ文化圏でも異なる。共通の特徴は長さであり、全長は35インチから47インチまでである。後者の場合、刃の部分は40インチを占める。ほとんどのロングソードは両刃で、先端が尖っている。ただし尖った先端は突くのに用いられることはあまりなく、あくまで切るために作られている。



ツーハンデッドソード　Two−Handed Sword

ロングソードから派生した武器である。武器職人は絶えず武器の向上に努めてきた。ロングソードの場合は刃をのばした。その結果取っ手ものび、両手で持つ必要が生まれたのである。基本的な機能は、騎乗兵をなぎ倒し、陣形を突き崩すことにある。



バスタードソード　Bastard Sword

片手半の剣としても知られるこの武器の名前の由来は、ツーハンデッドソードとロングソードの中間の剣である、というところから来ている。これは両刃の剣で、両手でもつかえる長い柄がある。全長は4フィートから4フィート10インチぐらいまでである。

斧：Axes



スローイングアックス　Throwing Axe

ハンドアックス、あるいはスローイングアックスは、ハチェットという名前でも知られている。斧の刃の部分の反対側には、鋭く尖った部分があり、ここでバランスを取っている。短い握り手の部分には土台があり、先端は鋭くなっている。



バトルアックス　Battle Axe

最も一般的なバトルアックスは、4フィートぐらいの頑丈な竿の片端にトランペット型の片刃がついているものである。ブロードアックスともいう。

打撃武器：Blunt Weapons



クラブ　Club

　多くのクラブは丈夫で堅い棒状のもので、握りは細く先端は太くなっている。このシンプルな武器は人間が道具を使い始めたころから使われてきた。誰でも丈夫な木片を見つけては、振り回すことができるため、丈夫な木片さえあれば誰でも作ることが出来る。



メイス　Mace

　基本的なクラブの直系に当たる武器で、木の棒の先端に石や鉄がつけられているものである。先端のデザインは様々で、トゲがついていたり、緑取られていたり、ピラミッド型の取っ手がついていたりする。



クォータースタッフ　Quarterstaff

　最も基本的な武器であるクォータースタッフは6から9フィートの木の棒である。最も質のよいものは、丈夫なオークの木から作られ、両端は金属で補強されている。クォータースタッフは両手で使用しなければいけない。



ウォーハンマー　Warhummer

　馬上で騎士は柄の長い武器を十分に使いこなせないので、数多くの武器は柄の部分を短くし片手で使えるよう改良された。メイスやフレイル、そしてウォーハンマーなどが代表的なものである。この乗馬騎士のウォーハンマーはルーサーンハンマーの直系の武器である。全て金属製でグリップの部分の強化と手の保護を兼ねたつばが付いている。つばは、円形の小さな金属プレートで、飾り細工がされている。柄の長さは18インチ位になっている。

ミサイル武器：Missile Weapons



クロスボウ　Crossbow

　木製か金属製の軸の上に交差するように弓をおいたものである。クロスボウは、クォレル、またはボルトと呼ばれるものを発射する。



クォレル　Quarrel

　クォレル、別名ボルト、はクロスボウにて発射される矢である。この時、クロスボウの大きさは問われない。



スリング　Sling

　有史以来存在している武器である。基本的なスリングは、投げるものを入れる袋に革製か布製のひもがついたものである。この武器は、ひもの両端を持って、頭上で回転して使われる。回転が最高スピードに達した時に、ひもの片端を離すと飛び道具が発射される。



弾　Bullet

　弾は基本的に、丸い、バランスのとれた石である。



ダーツ　Dart

　ダーツは小さく隠しやすい武器で、弓など何かを使って発射させるというよりは相手に向かって投げつけるものである。



スローイングダガー　Throwing Dagger

通常のスローイングダガーはナイフとは異なり、両刃であり先端が鋭く尖っている、そして通常のダガーより鞘が短い。ダガーとは違い柄の部分が短くなっており、重心が異なっている。

スピア（槍）：Polearms



スピア　Spear

原始時代、人類の最初の武器の１つであるスピアは、木の棒の先を尖らせただけのものである。金属を加工することを覚えるとスピアの先端が鉄や鋼になった。近年武器職人はスピアの先端に様々な物質を使用して開発実験を繰り返し、開発競争において中心的な役割を担っている。



ハルバード　Halberd

最も古く、最もよく使われる竿状の武器ハルバードは、肉切り包丁のような刃の部分と、6フィートぐらいの棒の部分からなる。刃は反対側についている重りでバランスを取っており、四辺形の鋭いトゲもついている。重りの代わりには、騎兵を引きずりおろすためのフックが用いられる場合もある。ハルバードはスピアとアックスの両方の特徴を兼ね備えているといえるだろう。

魔法のアイテムや宝物

宝物は、様々な形で手に入る。金額的な価値はすぐに分かるものである。宝物によってキャラクターは裕福になり、権力と影響力をもたらす。しかし、誰にも譲ったり売ったりしない、とても欲しい宝物というものもある。それは、魔法のアイテムであり、キャラクターが発見して使うものである。バルダーズ・ゲートのゲームの中では到達しないくらいに高レベルのプリーストやメイジは、実際に魔法のアイテムを作ることができるが、キャラクターにとっては、冒険中に発見するのが最も多いであろう。

魔法のアイテムは、強力な助けとなる。それによって、戦闘中にボーナスがあったり、2，3語呟くだけで呪文を唱えられたり、激しい炎の中でも平気であったり、他の手段ではなしえないような行為をなしえるのである。しかし、魔法のアイテムが、全て益があるわけではない。作り間違えたか、狂った、あるいは悪のメイジが故意に作り上げた結果、呪いを持つものもあるのである。

魔法の武器

ほとんど全ての武器には、魔法のものが存在する。最も一般的な魔法の武器は、剣とダガーである。魔法の武器には、普通は＋1以上のボーナスがあり、キャラクターの命中値とダメージを上げる。魔法の武器は素早く攻撃できるだろうし、普通の鋼鉄より切れ味がいいかもしれない。理由はともかく、魔法の武器というのは、最高品質の魔法のかかっていない武器よりも遙かに強いのである。まれに、すばらしい力を秘めた武器が存在する。

魔法の武器を見つけたとき、恐らく魔法の武器であろうということ以外は、その能力は分からない。その能力は、研究や呪文により分かるものである。アイデンティファイの呪文や、キャラクターの伝承知識により、その武器の能力が分かる。

魔法の鎧

魔法の鎧は、魔法の武器と補完しあうものである。魔法の鎧は、ACに＋1以上のボーナスがあり、普通の鎧よりも強く上質である。さらに、普通の鎧では防ぐことができないような攻撃を防御できる能力を持つものもある。例えば、チェインメイル＋1は、ドラゴンの炎のブレスに対するSTに＋1のボーナスがある、といった具合に、単なる物理的な防御以上のものをもたらす。まれに、強大な力を秘めた魔法の鎧が存在する。そういった鎧は一般的に上質で、念入りに細工がなされているものの、キャラクターが見つけるためには、魔法の武器と同様に冒険中に発見するしかない。



ポーションやオイル：Potions and Oils

魔法のポーションやオイルといったものは、結構簡単に見つかるが、鑑定するのが難しい。小さなボトル、水差し、容器、といったものに入っていて、はっきりと魔法的なにおいを醸し出している。ポーションの基本的な効果ははっきりしているのだが、本当に有益かどうかは、飲んでみるまでは分からない。その効果は千差万別である。ポーションを飲んだものは、炎や冷気に対して強い耐性を持ったり、ひどい傷が回復したり、最大の危機に臆することがなくなったりするのである。あるいは、ポーションを飲んだ後に始めて出会ったものを絶望的なまでに打ちのめそうとしたり、強力な毒によって死んでしまうこともある。



スクロール：Scrolls

スクロールは、呪文を使うものにとって、便利で高価なものである。そのページに書かれている呪文を読み上げることにより、プリーストやメイジはすぐに呪文を使うことができるのである。その呪文を記憶する必要はないのである。スクロールの中には、どのクラスのキャラクターも使えて、イービルの属性を持つものや、ワーウルフ、異世界から来た強力な存在といったものから一時的に守ってくれる特別な力を授けてくれるものもある。ぞっとするような、あるいは愉快な呪いのかかったスクロールもあり、使った瞬間にその呪いが発動する。スクロールの中身を知る方法は、アイデンティファイの呪文をかけるのみである。中身がメイジの呪文であった場合、そのスクロールを使うにはリードマジックの呪文が必要で、この呪文はメイジならば自由にかけることができる。メイジは、スクロールにある呪文を、自分の呪文書に書き込むこともできる。このオプションは、アイテムインフォメーションのページに出る。



リング：Rings

魔法のリングは、数多くのクラスのものがはめることができて、効果も様々である。しかし、他の魔法のアイテムにもあるように、キャラクターに害をなすものもある。呪われた指輪は、呪文の助けを借りないと外すことはできない。



ワンド、スタッフ、ロッド：Wands, Staves, and Rods

これらは、もっとも強力な魔法のアイテムである。ワンドは普通メイジが使い、一振りするだけで強力な呪文が使える。スタッフは、メイジかプリーストが使うことができ、ワンドの力ですら萎縮してしまうくらいに真に破壊的なものもある。ロッドはこの中でももっとも珍しいもので、大魔法使いや、偉大な王の持ち物である。ロッドの力で、支配や権力を手中に収めることもできる。呪われていたり、扱うのが危険なものもある。しかし、これらの力は無限に使えるものではない。使う度にすり減っていくものなのである。



その他の魔法のアイテム

その他の魔法のアイテムの中には、真に様々な魔法の宝物がある。それぞれのアイテムには、独特の力がこもっている。強大な力を引き出すガードルや、かっこよく見せる帽子、能力値を上昇させる本など、本当にいろいろある。

バルダーズ・ゲートにおける魔法のアイテム

エルミンスター：「以下にちょっとした魔法のアイテムの一覧を示してある。
これらは、わしが旅の途中でみかけたり、人から話を聞いたりしたものの中でも、
特に興味を引いたものじゃ。これらがソードコーストのどこかにあるのは間違いないが、
むやみに手にいれようとしてはならんぞ。
なぜなら、こういったアイテムの持ち主は、間違いなく手強いものどもじゃからな。」

バトルアックス+2「バトルアックス・オブ・モールタール」Battleaxe of Mauletar

テシヨールの内戦中、このバトルアックスはオシンド家のものであった。この一家は国から逃げ出している間に裏切られた。彼らの護衛でもあり、親友でもあったモールタールは、仲間を逃がすために斧を取り、自らを犠牲にして戦ったのである。そのため、この斧はそういった美徳を守るために、名誉や勇気を欠いたものに対して振り下ろされる。

スピードブーツ（ブーツ・オブ・スピード）「チーターの前脚」The Paw of the Cheetah

この魔法のブーツは、かつて獲物を追跡することをあからさまに楽しみとしていたある暗殺者の所持品であった。彼はターゲットとなる者が馬に乗ってでさえも逃げられないような速度で走ることができたと言われていた。時を経て、その暗殺者の話が広まり、名前は明らになることはなかったが、犠牲者がいつも最後に耳にした言葉だけは世間に知れ渡り恐れられていた。「隠れることはできても俺から逃げ切れはしないんだ！」と。

ブレーサー・オブ・ディフェンス　AC6
「ブレーサー・トゥ・ザ・デス」Bracer to the Death

このブレーサーは、不敗の剣闘士が何十年と身につけていたもので、闘技場での戦闘でいつも使っていた。この戦士が死んだときに、このブレーサーは消えたが、今日も世界中で競技大会に使われているという噂である。

クローク・オブ・ザ・ウルフ
「リレイアズ・ミステイク／リレイアの失敗作」Relair's Mistake

とても皮肉めいた状況でこの魔法のクロークは作られた。リレイアは自分の魔法のコントロール能力を過信しすぎていたために、この服を作る過程で自身ライカンスロープに変わってしまった。このクロークを着た者はいつでも望む時に姿に変身できる。リレイアはそれほど幸運ではなかった。

ガントレット・オブ・デクスタリティ「ザ・ブローリング・ハンド」The Brawling Hands

この一組のガントレットは、カラトゥールで格闘技の修得を助けるために発達したものである。伝説は極東からやってきてこのガントレットをもたらしたとある武道家について記しているが、詳細ははっきりしていないままである。

ガードル・オブ・ブラントネス
「デストロイヤー・オブ・ザ・ヒル／丘陵の破壊者」Destroyer of the Hills

友人と愛するものをヒルジャイアントの一連の襲撃で失ったギャラー・ザ・パワフルは、故郷からヒルジャイアントを一掃することを彼の使命とした。彼がどこでこのアイテムを手に入れたのかは知られていないが、襲撃者の群れを片付けている間、ずっとこのガードルは襲撃者達からのクラブによる攻撃を防いでいたのである。その後、生き残ったジャイアント達はギャラーのような人間のいない隣国へと逃げていったのであった。

ヘルム・オブ・ディフェンス「ギフト・オブ・ピース／平和の贈物」Gift of Peace

その高潔な出自と着用者への恩恵が賞賛されているこのヘルムは、本来は単なる贈り物を意図したものである。その意図とは、大きな危害を起こすものでも、世界を転覆させるような凶悪なものでもなく、ただ他人へ贈り物をしようとする友人の願いである。その贈り物はよい本やワインのボトルであったりするが、冒険者達は極めて実用的な贈り物をする。このヘルムはいくつもの戦いで用いられて来たが、友情によって作られたものであることは常に記憶されている。

ライトクロスボウ・オブ・スピード
「ジ・アーミー・サイズ／軍隊の大鎌」The Army Scythe

フローズン・フォレストにあった短命な前哨植民地開拓者達によってこの武器は出土された。そしてこの氷に覆われた大地の地下からは他の数多くの武器が出土されたと言われている。これらのアイテムを作り出した古代人の名は知られぬまま、出土された武器や道具はその土地に住み付いた開拓者に利用されることになったと言われているが、その後植民地開拓者の努力は全て無駄な物となってしまった。すさまじい数のホブゴブリンにうちのめされて開拓者達は全滅してしまったのであった。そうした不幸な魂は名の知れない古代の人達の元に行くのであろう。

プレートメイル＋1「ファローレインの鎧」Fallorain's Plate

キャリムシャンの第12騎兵旅団のリーダーであるファローレイン大尉は、スパイダースワンプでの戦いの間、最期まで、この魔法の鎧を着けていた。彼はここで命と、記録にない悪の勢力をこの地域から追い払おうとした軍団を失った。

リング・オブ・プロテクション＋1
「リング・オブ・プリンス／王子の指輪」 Ring of the Prince

このリングといくつかの同じタイプのリングは本来キャスター・デウェス王の子息を守るために作られたものであるが、誰が作ったかは不明である。歴史の記録によるとこの指輪は少なくとも13世代までは受け継がれたが、ある世代で全て失われている。おそらく王と創作者の間に起こった争いによるものと思われる。

ヴォロ：「これらは、噂に聞く数ある魔法のアイテムの中のごく一部にすぎない。
頑張って他のアイテムを見つけなよ！（そしてちゃんと鑑定しろよ）」

表

表1：キャラクターの能力値

	ストレングス				デクスタリティ			コンスティテューション	
能力値	命中値修正	ダメージ修正	重量限界	破壊率	不意打ち修正	遠距離攻撃修正	ＡＣ修正	HP修正	生存率*
3	-3	-1	5	3	-3	-3	+4	-2	40
4	-2	-1	15	4	-2	-2	+3	-1	45
5	-2	-1	15	4	-1	-1	+2	-1	50
6	-1	0	30	6	0	0	+1	-1	55
7	-1	0	30	6	0	0	0	0	60
8	0	0	50	8	0	0	0	0	65
9	0	0	50	8	0	0	0	0	70
10	0	0	70	10	0	0	0	0	75
11	0	0	70	10	0	0	0	0	80
12	0	0	90	12	0	0	0	0	85
13	0	0	90	12	0	0	0	0	90
14	0	0	120	14	0	0	0	0	92
15	0	0	120	14	0	0	-1	+1	94
16	0	+1	150	16	+1	+1	-2	+2	96
17	+1	+1	170	18	+2	+2	-3	+2(+3)	98
18	+1	+2	200	20	+2	+2	-4	+2(+4)	100
18/01-50	+1	+3	220	25					
18/51-75	+2	+3	250	30	—	—	—	—	—
18/76-90	+2	+4	280	35	—	—	—	—	—
18/91-99	+2	+5	320	40	—	—	—	—	—
18/00	+3	+6	400	45	—	—	—	—	—
19	+3	+7	500	50	+3	+3	-4	+2(+5)	100
20	+3	+8	600	55	+3	+3	-4	+2(+5)	100
21	+4	+9	700	60	+4	+4	-5	+2(+6)	100
22	+4	+10	800	65	+4	+4	-5	+2(+6)	100
23	+5	+11	1000	70	+4	+4	-5	+2(+6)	100
24	+6	+12	1200	75	+5	+5	-6	+2(+7)	100
25	+7	+14	1600	80	+5	+5	-6	+2(+7)	100

*生存率はレイズデッドの呪文では使われず、「レイズデッド」は常に成功する。

ストレングス：Strength

命中値修正（Hit Adj）：
　戦闘中の命中値を値の分だけ修正する。正の数が大きいと、命中しやすくなる。

ダメージ修正（Dam Adj）：
　近接武器による攻撃が成功したときに与えるダメージを値の分だけ修正する。

重量限界（Wt Allow）：
　キャラクターの動きに制限がこない範囲で持つことのできる重さの限界値である。

破壊率（Bashing %）：
　鍵のかかった扉や箱を力ずくで開けるときの成功率である。

デクスタリティ：Dexterity

不意打ち修正（React Adj）：
　キャラクターが不意打ちを受ける確率を値の分だけの修正である。正の数字が大きいと、不意打ちを受けにくくなる。

遠距離攻撃修正（Miss. Att Adj）：
　遠距離武器で攻撃するときの命中値を値の分だけ修正する。正の数が大きいと、命中しやすくなる。

AC修正（AC Adj）：
　キャラクターのACを値の分だけ修正する。ACは値が低い方がいいので、負の値が大きい程良い。

コンスティテューション：Constitution

HP修正（HP Adj）：
　キャラクターを作るときや、レベルが上がったときに、HPにこの分の値を修正する。ただし、1以下にはならない。かっこ内の値は、ウォーリアーのみが使える。

生存率（Res. Surv.）：
　レイズデッドの呪文をかけてもらったときに、生き返る確率である。

	インテリジェンス				ウィズダム			カリスマ
能力値	呪文 レベル	呪文 修得率	呪文 修得数	伝承知識 修正	ボーナス 呪文	呪文 失敗率	伝承知識 修正	反応 修正
3	—	—	—	-20	—	50	-20	-5
4	—	—	—	-20	—	45	-20	-4
5	—	—	—	-20	—	40	-20	-3
6	—	—	—	-20	—	35	-20	-2
7	—	—	—	-10	—	30	-10	-1
8	—	—	—	-10	—	25	-10	0
9	4th	35	6	-10	0	20	-10	0
10	5th	40	7	0	0	15	0	0
11	5th	45	7	0	0	10	0	0
12	6th	50	7	0	0	5	0	0
13	6th	55	9	0	1st	0	0	+1
14	7th	60	9	0	1st	0	0	+2
15	7th	65	11	+3	2nd	0	+3	+3
16	8th	70	11	+5	2nd	0	+5	+4
17	8th	75	14	+7	3rd	0	+7	+4
18	9th	85	18	+10	4th	0	+10	+5
19	9th	95	All	+12	1st, 4th	0	+12	+8
20	9th	96	All	+15	2st, 4th	0	+15	+9
21	9th	97	All	+20	3rd, 5th	0	+20	+10
22	9th	98	All	+25	4th, 5th	0	+25	+11
23	9th	99	All	+30	5th, 5th	0	+30	+12
24	9th	100	All	+35	6th, 6th	0	+35	+13
25	9th	100	All	+40	6th, 7th	0	+40	+14

インテリジェンス：Intelligence

呪文レベル（Spell Level）：
それぞれのインテリジェンスの値において、メイジ呪文を使えるキャラクターの最大呪文レベルである。

呪文修得率（% to Learn Spell）：
メイジ呪文を使えるキャラクターが、新しい呪文を覚えて呪文書に書き写せる確率と、スクロールから呪文を唱えるときの成功率を表している。術者が使える呪文のレベルよりも高いレベルの呪文を覚えたりスクロールを使おうとした場合、レベル1あたり－10%のペナルティを受ける。例えば、3レベルの呪文が使えるキャラクターが5レベルの呪文のスクロールを使おうとした場合、成功率が－20%減少される。

呪文修得数（Max # Spells/Level）：
メイジ呪文を使えるものが、各レベル毎に呪文書に記すことのできる呪文の最大個数を示している。例えば、インテリジェンスが16の3レベルのメイジは、11個のレベル1呪文と11個の2レベル呪文を呪文書に記すことができる。

伝承知識修正（Lore Bonus）：
伝承知識の値を、この分だけ修正する。ウィズダムによる伝承知識修正と重なる。

ウィズダム：Wisdom

ボーナス呪文（Bonus Spells）：
この数だけ、プリーストは高いウィズダムによる追加の呪文をもらえる。表の下方に行くに従って、ボーナスは全て加算される。例えばウィズダムの値が17のプリーストは、2個のレベル1呪文、2個のレベル2呪文、1個のレベル3呪文を、通常の呪文に加えて唱えることができる。このボーナスは、実際にプリーストがそのレベルの呪文を使えるレベルになってから加わる。

呪文失敗率（% Spell Failure）：
プリーストが、呪文をかけるのに失敗する確率である。

伝承知識修正（Lore Bonus）：
伝承知識の値を、この分だけ修正する。インテリジェンスによる伝承知識修正と重なる。

カリスマ：Charisma

反応修正（Reaction Adj）：
ＮＰＣや知性のある生物と対面するときにくるボーナスやペナルティである。

遭遇する度に、コンピューターは8から12の間の数をランダムに決め、その値キャラクターの反応修正を足したり弾いたりする。その結果が、遭遇したものがパーティーに対してどういった反応をするかを示す。

1－7　：敵対的な反応
8－14　：中立的な反応
15－20　：友好的な反応

表2：シーフ能力修正

種族	デクスタリティ	ピック ポケット(15)	オープン ロック(10)	ディテクト トラップ(15)	ステルス(10) (ハイド・イン・シャドウ/ムーヴサイレントリー)
ドワーフ		—	+10	+15	—
エルフ		+5	-5	—	+10
ノーム		—	+5	+10	+5
ハーフエルフ		+10	—	—	+5
ハーフリング		+5	+5	+5	+15
	9	-15	-10	-10	-20
	10	-10	-5	-10	-15
	11	-5	—	-5	-10
	12	—	—	—	-5
	13-15	—	—	—	—
	16	—	+5	—	—
	17	+5	+10	—	+5
	18	+10	+15	+5	+10
	19	+15	+20	+10	+15
	20	+20	+25	+15	+18
	21	+25	+30	+20	+20
	22	+30	+35	+25	+23
	23	+35	+40	+30	+25
	24	+40	+45	+35	+30
	25	+45	+50	+40	+35

*盗賊能力の横のある、括弧の中の値は、1レベルのシーフが持っている、種族やデクスタリティによる修正を抜きにした、元の値である。

表3のaからd：経験値表

3a：ウォーリアー

レベル	ファイター	パラディン／レンジャー	ヒットダイス
1	0	0	1
2	2,000	2,250	2
3	4,000	4,500	3
4	8,000	9,000	4
5	16,000	18,000	5
6	32,000	36,000	6
7	64,000	75,000	7
8	125,000	150,000	8

3b：ローグ

レベル	シーフ／バード	ヒットダイス
1	0	1
2	1,250	2
3	2,500	3
4	5,000	4
5	10,000	5
6	20,000	6
7	40,000	7
8	70,000	8

3c：プリースト

レベル	クレリック	ドルイド	ヒットダイス
1	0	0	1
2	1,500	2,000	2
3	3,000	4,000	3
4	6,000	7,500	4
5	13,000	12,500	5
6	27,500	20,000	6
7	55,000	35,000	7
8	110,000	60,000	8

3d：メイジ

レベル	メイジ	ヒットダイス
1	0	1
2	2,500	2
3	5,000	3
4	10,000	4
5	20,000	5
6	40,000	6
7	60,000	7
8	90,000	8

表4：魔法の各スクールの色

スペシャリストの名前	スクール	呪文効果の色	逆のスクール
アブジュラー	アブジュレーション	緑	オルタレーション
トランスミューター	オルタレーション	青	アブジュレーション、ネクロマンシー
コンジュラー	コンジュレーション／サモニング	紫	ディヴィネーション
ディヴィナー	ディヴィネーション	白／真珠色	コンジュレーション／サモニング
エンチャンター	エンチャントメント／チャーム	金色	インヴォケーション／エヴォケーション
イリュージョニスト	イリュージョン	赤紫	ネクロマンシー
インヴォーカー	インヴォケーション／エヴォケーション	赤	エンチャントメント／チャーム、コンジュレーション／サモニング
ネクロマンサー	ネクロマンシー	氷色／青	イリュージョン

* あるスクールのスペシャリストは、逆のスクールの呪文を理解することはできない。

表5aからc：呪文の使用回数

5a：メイジ（タテ軸：使用回数　横軸：レベル）

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	4	2	1	—	—	—	—	—	—
6	4	2	2	—	—	—	—	—	—
7	4	3	2	1	—	—	—	—	—

スペシャリストは、各レベルにつき1個ずつ追加して呪文を記憶することができるが、逆のスクールの呪文を記憶することはできない、（表4にある、逆のスクールの記述を参照せよ）

5b：プリースト／ドルイド（タテ軸：使用回数　横軸：レベル）

レベル	1	2	3	4	5	6*	7**
1	1	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—
5	3	3	1	—	—	—	—
6	3	3	2	—	—	—	—
7	3	3	2	1	—	—	—
8	3	3	3	2	—	—	—

高いウィズダムを持つプリーストは、追加の呪文があることに注意。
*ウィズダムが17以上のプリーストのみ、このレベルの呪文を唱えることができる。
**ウィズダムが18以上のプリーストのみ、このレベルの呪文を唱えることができる。

5c：バード（タテ軸：使用回数　横軸：レベル）

レベル	1	2	3	4	5	6
1	—	—	—	—	—	—
2	1	—	—	—	—	—
3	2	—	—	—	—	—
4	2	1	—	—	—	—
5	3	1	—	—	—	—
6	3	2	—	—	—	—
7	3	2	1	—	—	—
8	3	3	1	—	—	—

表6：近接武器一覧

武器名	片手／両手	型[1]	スピードファクター[2]	ダメージ	使用者[3]
アロー	―	突	―	1-6	―
ボルト	―	突	―	1-10	―
バトルアックス	片手	切	7	1-8	F, R, P, B
ダガー／スローイングダガー	片手	突	2	1-4	F, R, P, T, B, M, D
クラブ	片手	打	4	1-6	F, R, P, T, B, C, D
フレイル	片手	打	7	1-6+1	F, R, P, B, C
メイス	片手	打	7	1-6+1	F, R, P, B, C
スローイングアックス	片手	打	4	1-6	F, R, P, B
モーニングスター	片手	打	7	2-8	F, R, P, B, C
ダーツ	片手	突	2	1-3	F, R, P, M, T, B, D
ハルバード	両手	突／切	9	1-10	F, R, P, B
クォータースタッフ	両手	打	4	1-6	F, R, P, T, B, C, D
スリングストーン	片手	打	―	1-4	―
バスタードソード	片手	切	8	2-8	F, R, P, B
ロングソード	片手	切	5	1-8	F, R, P, T, B
ショートソード	片手	突	3	1-6	F, R, P, T, B
ウォーハンマー	片手	打	4	1-4+1	F, R, P, B
スピア	両手	突	6	1-6	F, R, P, B, D
ツーハンデッドソード	両手	切	10	1-10	F, R, P, B

[1] 切：切ることが主目的の武器
突：突いたり、刺したりすることが主目的の武器
打：打撃武器

[2] 遠距離武器の説明は表7にある。

[3] 使用者欄の略字は以下の通りである。
F：ファイター　R：レンジャー　P：パラディン　C：クレリック
D：ドルイド　T：シーフ　B：バード　M：メイジ

表7：遠距離武器

武器名	片手／両手	射率[1]	スピードファクター	命中修正	ダメージ修正	使用者[2]
コンポジットロングボウ	両手	2	7	+1	+2	F, R, P
ロングボウ	両手	2	8	+1	―	F, R, P, B
ショートボウ	両手	2	6	―	―	F, R, P, T, B
ダガー／スローイングダガー	片手	2	2	―	―	F, R, P, M, B, T
スローイングアックス	片手	1	4	―	―	F, R, P
スリング	片手	1	6	―	―	F, R, P, T, B, C, D, M
ダーツ	片手	3	2	―	―	F, R, P, T, B, M, D
ヘヴィクロスボウ	両手	1	10	―	+2	F, R, P, B
ライトクロスボウ	両手	1	7	―	―	F, R, P, B

[1] 射率とは、その武器を使って1ラウンドに攻撃できる回数である。

[2] 使用者欄の略字は以下の通りである。
F：ファイター　R：レンジャー　P：パラディン　C：クレリック
D：ドルイド　T：シーフ　B：バード　M：メイジ

表8a－b：アーマー

8a：鎧のタイプ

アーマーの名前	AC	使用者
バックラー	-1の修正 *	F, R, P, T, B, C, D
スモールシールド	-1の修正 *	F, R, P, C
ミディアムシールド	-1の修正 *	F, R, P, C
ラージシールド	-1の修正 *	F, R, P, C
レザーアーマー	8	F, R, P, T, B, C, D
スタッデッドレザー	7	F, R, P, T, B, C, D
チェインメイル	5	F, R, P, B, C
スプリントメイル	4	F, R, P, C
プレートメイル	3	F, R, P, C
フルプレートアーマー	1	F, R, P, C

* シールドは重くなるにつれて、防御が堅くなる。ゲーム内でのシールドの効果を以下に示す。

バックラー：ACが -1になるが、遠距離武器と突き武器にはこの修正はない。

スモールシールド：ACが -1になるが、遠距離武器にはこの修正はない。

ミディアムシールド：ACが -1になる。

ラージシールド：ACが -1になり、遠距離武器に対してはACは -2になる。

使用者欄の略字は以下の通りである。

F：ファイター、R：レンジャー、P：パラディン、T：シーフ、B：バード、
C：クレリック、D：ドルイド

8b：武器の型によるアーマーのAC修正

アーマーの名前	切り	突き	打撃
レザーアーマー	0	+2	0
スタッデッドレザー	-2	-1	0
チェインメイル	-2	0	+2
スプリントメイル	0	-1	-2
プレートメイル	-3	0	0
フルプレートメイル	-4	-3	0

表9a－e：名声：Reputation／反応：Reactions

9a：開始時の名声（Starting Reputation）

属性	開始時の名声レベル
ローフルグッド（Lawful Good）	12
ニュートラルグッド（Neutral Good）	11
カオティックグッド（Chaotic Good）	11
ローフルニュートラル（Lawful Neutral）	10
（トゥルー）ニュートラル（Neutral）	10
カオティックニュートラル（Chaotic Neutral）	10
ローフルイービル（Lawful Evil）	9
ニュートラルイービル（Neutral Evil）	9
カオティックイービル（Chaotic Evil）	8

9b：行動による名声への影響

名声レベル	罪なき人を殺す	罪なき人を傷つける	盗みをする	フレイミング・フィストの兵士を殺す	教会に寄進する*
20（英雄）	-10	-2	-1	-10	—
19	-10	-2	-1	-10	—
18	-9	-2	-1	-9	—
17	-8	-1	-1	-9	+1 (500)
16	-7	-1	-1	-9	+1 (400)
15	-6	-1	-1	-8	+1 (300)
14	-5	-1	-1	-8	+1 (300)
13	-5	-1	-1	-7	+1 (200)
12	-5	-1	-1	-7	+1 (200)
11	-4	-1	-1	-6	+1 (100)
10	-4	-1	-1	-6	+1 (100)
9	-3	-1	-1	-5	+1 (100)
8	-2	-1	0	-5	+1 (100)
7	-2	-1	0	-4	+1 (100)
6	-2	-1	0	-3	+1 (200)
5	-2	-1	0	-2	+1 (200)
4	-1	0	0	-2	+1 (200)
3	-1	0	0	-1	+1 (300)
2	-1	0	0	-1	+1 (400)
1（悪者）	0	0	0	0	+1 (500)

* 括弧内の数値は、名声を上げるために教会に寄進しなければならない金額（P布施）である。

9c：名声による反応修正の変化

名声レベル	効果
20	パーティーは +4の反応修正を受ける
18-19	パーティーは +3の反応修正を受ける
16-17	パーティーは +2の反応修正を受ける
14-15	パーティーは +1の反応修正を受ける
8-13	修正なし
7	パーティーは -1の反応修正を受ける
6	パーティーは -2の反応修正を受ける
5	パーティーは -3の反応修正を受ける。新しい地域では、10%の確率でフレイミング・フィストの一団に出会い、パーティーの方に向かってくる。
4	パーティーは -4の反応修正を受ける。新しい地域では、20%の確率でフレイミング・フィストの一団に出会い、パーティーの方に向かってくる。
3	パーティーは -5の反応修正を受ける。新しい地域では、30%の確率でフレイミング・フィストの一団に出会い、パーティーの方に向かってくる。
2	パーティーは -6の反応修正を受ける。新しい地域では、50%の確率でフレイミング・フィストの一団に出会い、パーティーの方に向かってくる。
1	パーティーは -7の反応修正を受ける。新しい地域では、戦士の一団に出会い、パーティーの方に向かってくる。

9d：名声によるNPCの反応

	属性		
名声	グッド	ニュートラル	イービル
1	爆発寸前	爆発寸前	幸福
2	爆発寸前	怒り	幸福
3	怒り	怒り	幸福
4	怒り	不幸	幸福
5	怒り	不幸	幸福
6	不幸	普通	幸福
7	不幸	普通	普通
8	不幸	普通	普通
9	普通	普通	普通
10	普通	普通	普通
11	普通	普通	普通
12	普通	普通	普通
13	普通	普通	不幸
14	幸福	普通	不幸
15	幸福	普通	不幸
16	幸福	普通	怒り
17	幸福	普通	怒り
18	幸福	普通	怒り
19	幸福	不幸	爆発寸前
20	幸福	不幸	爆発寸前

9e：名声による物価

名声	元値からの価格の増減
20	-50%
19	-40%
18	-30%
17	-20%
16	-10%
15	10%
14	定価
13	定価
12	定価
11	定価
10	定価
9	+10%
8	+20%
7	+20%
6	+30%
5	+40%
4	+50%
3	+100%
2	+1000%
1	+1000%

9f：カリスマ表

キャラクターのカリスマとＮＰＣの反応は以下の表に従っています。

カリスマ	反応
1	-10
2	-9
3	-8
4	-7
5	-6
6	-5
7	-4
8	-2
9	-1
10	0
11	0
12	0
13	+1

カリスマ	反応
14	+2
15	+3
16	+4
17	+4
18	+5
19	+8
20	+9
21	+10
22	+11
23	+12
24	+13
25	+14

表10：ゲーム開始時の所持金について

ゲーム開始時の所持金はランダムですが、プレイヤーキャラクターのクラスに応じて修正を受けます。

クラスグループ	所持金算出式	
ウォーリアー	5d4 x 10gp	(50gp - 200gp)
メイジ	(1d4 + 1) x 10gp	(20gp - 50gp)
ローグ	2d6 x 10gp	(20gp - 120gp)
プリースト	3d6 x 10gp	(30gp - 180gp)

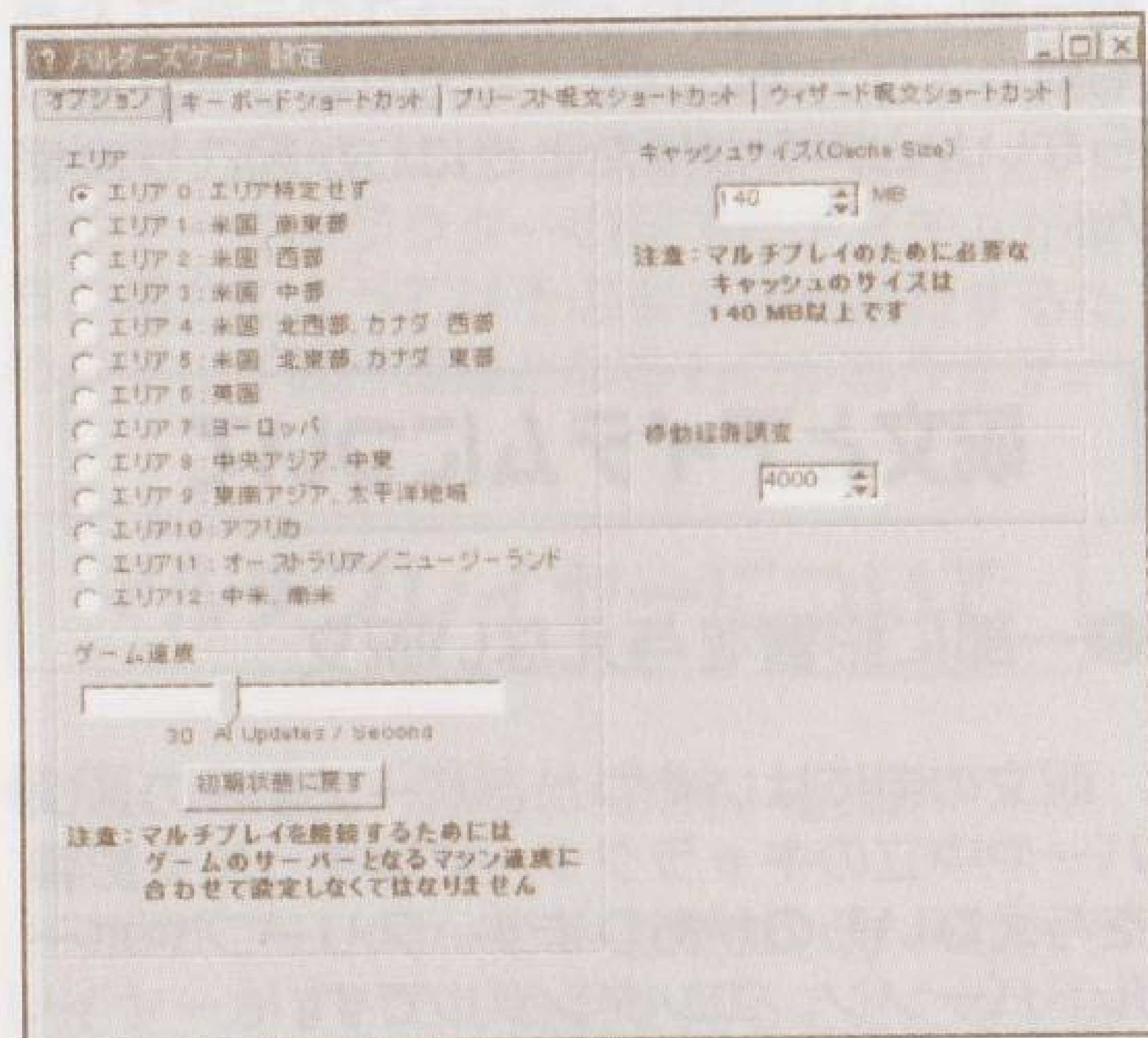
マルチクラスのキャラクターは、良い方の式を使います。例えば、メイジ／シーフのキャラクターは、2d6 x 10gp　を使うわけです。

索引

補足

バルダーズ・ゲートの設定について

プログラム・グループの中にできる「バルダーズ・ゲートの設定(Baldur's Gate Config)」はゲーム中に使うさまざまな「ホットキー」など、いくつかのオプションを設定できるようにするものです。設定できるオプションは4つのタブの中にまとめられています。いろいろあるショートカット(Shortcut)タブは、ゲーム中に使うさまざまなホットキーを変更できるようにします。オプション(Options)タブにはさまざまなゲームの設定がまとめられています。それぞれの説明については本書をご覧ください。



●エリア

この設定は、「バルダーズ・ゲート完全日本語版」では使用しません。

●キャッシュサイズ

キャッシュはバルダーズ・ゲートがマップ地域データを保管しておくのに使うハードディスク容量のことです。このゲームが使えるキャッシュが増えれば増えるほど、マップのロード時間が短くなります。

●ゲーム速度

ゲーム速度を設定すると、ゲーム中のあらゆることのスピードをあげることができます。バルダーズ・ゲートはリアルタイムで進行しますので、ユーザーの環境によってはゲームのバランスを崩します。ゲーム速度のオプションを使えばユーザーが全体的なゲームプレイのスピードを速くすることができます。このオプションは公式にはサポートされておらず、特にマルチプレーヤーでは問題を引き起こす可能性もあります。デフォルトの設定は30AI更新/秒です。

※これはどんな機械を使っても結果としてパフォーマンスの低下をまねきます。というのもゲームはすべてのデータをより速いスピードで処理しようとするためです。ゲームのさまざまな場面で遅れが生じることになります。

ゲームプレイについて

●キャラクターのモード型行動

AIボタンをONにしているとキャラクターのモード型行動がときどきオフになることがあるのに気づくかもしれません。モード型行動というのは一度オンにしたらずっとオンのままになっている行動のことです(たとえばシーフの罠発見モード)。こういったモードは、スクリプトのせいでそのキャラクターが行動を起こすとオフになることがあります。これが問題となる場合は、そのキャラクターのスクリプトとして「なし(None)」をロードしたり、「AIオン/オフ」ボタン(メインのゲーム画面の右下にあります)をクリックしてAIスクリプトの状態を反転させることができます。

●バッファの会話を読む

多くの場合、会話ウィンドウの中で会話をさかのぼって読みたくなることがあるでしょう。そのときにゲームのメッセージが邪魔だ

と思ったら（新しいメッセージを表示するときにはウィンドウがリセットされます）、スクロールバーのボタンを動かしているときにマウスの左ボタンを押したままにしておいてください。マウスの左ボタンを押している間は、画面が戻って新しいメッセージを見せられることはなくなります。

●武器の交換

キャラクターの行動として距離(Range)スクリプトを選んだ場合、そのキャラクターは敵との距離にあわせて最も強力な近接武器を持つようになります。このため、状況によってはそのキャラクターがある近接武器から別の近接武器へと持ち替えることも起こります。最も強力な近接武器というのは、相手に最大のダメージを与えられる武器のことです。

NPCについて

●突然消えるNPC

ゲーム中、NPCは往々にしてストーリーの整合性を保つために動かせなくなることがあります。このような場合、そのキャラクターは現在いるエリアを去ろうとして出口に向かいます。出口が見つからない場合は、地図上からいなくなるという形で消されます。これはバグではありません。そのキャラクターが消えなくてはならなくなったので、そのようにされたというだけのことです。

●見えないキャラクターに話かける

ゲーム中、NPCによっては本来見えないはずのキャラクターに会話をしかけることがあります。これはそのプレイヤーがゲームの進行に不可欠な会話を聞き漏らすことがないようにするための処置です。ゲームの進行に不可欠な会話はすべて聞かせてもらえます。

●NPCとの戦闘結果

パーティーに参加することのできるNPCを殺しても経験値は増えません。

●ビフ・ザ・アンダースタディ

ある会話が、その場にいない第三者がいることを前提としている場合、代役のビフが登場してその第三者のかわりをします。プレイヤーがゲームを進める上で不可欠な会話を聞き逃すことをなくすためのキャラクターです。

●パーティーに加わる赤の他人

ごくまれに話をしたことさえないNPCがパーティーに加わろうとすることがあります。これは、ペアになっているNPCのうち、片方が一度パーティーに加わり、追い出された後パーティーにまた加わったとき、その場に「相棒」がいたという、ありそうもない場面で起こります。そのペアの整合性を保つため、このような状況が起こるようになっています。ペアの一方だけをパーティーにとどめておくことはできません。これは、ふつうなら一緒に去り、加わるキャラクターが二人とも同じエリア内にいて、片方にもう一度加わらないかと声をかけたときにしか起こりません。

呪文とアイテムについて

●一部に影響を与えない呪文

呪文の中にはいくつか、パーティーのメンバーや中立のキャラクターにはまったく影響を与えないものがあります。スリープやホールドパーソン、エンタングルです。

●地面に移されるアイテム

キャラクターの所持品がいっぱいのときNPCにアイテムを渡された場合、パーティーがアイテムを受け取ったというメッセージは表示されますが、アイテムはNPCの足下に置かれます。そのアイテムを使うには拾わなくてはなりません。

●ゲーム世界におけるアイテム

ゲームの世界で地面に放置されているアイテムは一定時間で消滅します（重要なアイテムは例外）。死体はおよそ半日後から、アイ

テムは１日か２日後から朽ち始めます。アイテムを取っておきたい場合は、宝箱、本棚、入れ物など、格納できるものの中に入れておきます。

●店でのアイテムの値段

店でのアイテムの値段はそのタイプのアイテムをその店がどれだけ持っているかによって異なります。また、値段はプレイヤーのパーティの名声、そして現在のリーダーのカリスマによっても変化します。リーダーは常にそのパーティを代表します。マルチプレイヤーゲームでは、店でのリーダーは店に一番最初に入ったキャラクターです（全員が一緒に店に入るというオプションを設定していなければ）。

●所持品スロットの「空き」について

常に所持品スロットに「空き」をつくっておくようにしてください。一部のイベントでプレイヤーキャラがアイテムをもらう場合がありますが、このとき所持品が一杯だと、プレイヤーキャラクターの足下にアイテムが落ち、場合によってはそのまま強制進行するため、プレイ続行困難となるものがあります。

マルチプレイヤーについて

●店、宿屋、酒場、寺院、会話

マルチプレイヤーゲームでは、すべてのプレイヤーがすべての会話を見ることになります。これはゲームの進行に不可欠な情報を見逃すプレイヤーがでないようにするための処置です。また、これはプレイヤー1が商人を殺そうとしているのにプレイヤー2が取引をしようとしているといったやっかいが起こるのを防ぐ意味もあります。会話が表示されている間はすべてのプレイヤーが一時休止の状態になります。

●他のプレイヤーがいないとき

他にプレイする人がいないときでも、マルチプレイヤーゲームで遊ぶことが可能です。こうして自分のパーティのキャラクターの一部または全員を作成することができます。そのためには、自分のシステムになんらかのマルチプレイヤー・プロトコルがインストールされていなければなりません。マルチプレイヤー・プロトコルがインストールされていない場合は、PROTOCOLの設定を「SERIAL」にしてゲームを開始してください。SERIALでも新しいゲームを開始することが出来ないときは、「PROPERTIES」でCOMポートを変更してみてください。

●会話ウィンドウのサイズ変更

マルチプレイヤー・ゲームで別のプレイヤーが会話を始めると、ウィンドウのサイズが表示するテキストにあわせて変更されます。そのプレイヤーが会話を終えると、こちらから会話メッセージを打ち込んでいない限り、会話ウィンドウはもとのサイズに戻ります。こちらから会話メッセージを打ち込んでいる場合は、会話ウィンドウは(会話の大きさによって)中くらい、あるいは大きなモードのままでいます。

●隊列変更ボタン

隊列変更パネルのボタンを利用できるのはホストサーバになっているプレイヤーだけです。クライアントはこのボタンを押すことはできません。クライアントが、自分の操っているキャラクターを隊列から外したいと望み、サーバがそのクライアントに「キャラクターの変更(Modify Character)」パーミッションを与えている場合は、キャラクター調整(Character Arbitration)ページを通じて削除できます。また、クライアントはサーバに頼んで隊列変更パネルからキャラクターを削除してもらうこともできます。

●タイムアウト設定

マルチプレイヤーでは、サーバは（そしてサーバだけが）Baldur.iniファイルを手で編集することですべてのクライアントに対するタイムアウトを調節できます。これは初心者には絶対におすすめしません！　ただし、タイムアウト設定を増減させたい場合は、Baldur.iniファイルの中にある[Multiplayer]セクションの「ClientTimeout=X」の行を修正してください。Xのところには望みの秒数を設定します(デフォルトでは150秒にな

っていますので、初期状態ではXは150です)。

●接続失敗

バルダーズ・ゲートは、接続しようとしたときネットワークの反応時間が遅いと場合によっては「接続に失敗しました(Connection Failed)」というメッセージを表示することがあります。反応時間が500msを越えるような場合だと4回に1回の割合でこう表示されることもあります。接続しなおしているうちにつながるはずです。

●プロキシーサーバー

インターネット接続の際にプロキシーサーバーを経由している場合は、バルダーズ・ゲートがほかのマルチプレイヤーゲームに接続できないことがあります。Winsock 2のサポートを無効にしてみる（かわりにWinsock 1.Xを使う）とよいことがあります。

●16MB未満の環境で実行する

バルダーズ・ゲートのマルチプレイヤーゲームは、RAMが16MBしかないWindows9xでも実行することはできます。ただし、これは公式にはサポートされておらず、クラッシュするなどゲームがおかしくなる原因となります。バルダーズ・ゲートは、マルチプレイヤーゲームの場合、公式には32MBのRAMが必要です。

●ロード中に最小化する

ゲーム作成中あるいはエリアのロード中にAlt-Tabでバルダーズ・ゲートを最小化するとアプリケーションが反応しなくなったり、強制終了してしまうことがあります。できるだけ最小化しないようにしてください。

●キャラクターが表示されない

マルチプレイヤーゲームで、ホスト側が複数のキャラクターを管理している場合、エリア移動時にAlt-Tabで最小化されると、ホストがゲームを再開するまでホスト以外のキャラクターは表示されません。ホストの機械がアクティブでない場合、キャラクターのデータがゲームに参加している他の機械に送られないためで、この問題は解消できません。

●バージョン

通信プレイでは、同じバージョン（または同じパッチをインストールしている）の「バルダーズ・ゲート完全日本語版同士でのプレイのみ動作を保証します。

カスタマイズについて

●顔グラフィックのカスタマイズ

顔グラフィックの大きさは、小さい方が38×60ピクセル（8ビットカラーのみ）、大きい方が110×170ピクセル（24ビットカラー）です。この2つをゲームをインストールしたディレクトリ内に「Portraits」というフォルダを新たに作り、そこに入れてください。小さい方の名前の最後に「S」、大きいほうの名前の最後に「L」をつけます。名前は最大7文字までです。

例）小さいポートレート：
******S.bmp
大きいポートレート：
******L.bmp

マルチプレイヤーの場合、プレイヤーそれぞれがこれらのグラフィックのコピーを持っていないと、他のプレイヤーにはブランクのアイコンとして表示されます。メールに添付するなどして送りましょう。

●AIスクリプトについて

独自のAIスクリプトをつくるための情報についてはCD 1のScriptCompilerディレクトリに入っているScriptCompiler.docをご覧ください。このファイルはWord 97やワードパッドで読むことができます。AIスクリプトのエディットとその結果に関しては保証対象外です。

トラブルシューティング

キーボード設定について

●通信プレイでのチャットでキーボードの入力がおかしい。

→本ソフトは、チャット時のキー設定がローマ字入力の「101英語キーボード」になります。101英語キーボードはキーアサインが日本語キーボードと一部異なりますのでご注意ください。

●エクスポート（P.28）やセーブファイル名に日本語を使ったが、表示がおかしい。

→エクスポートおよびセーブ時のファイル名には日本語は使わないでください。

インストールがうまくいかない

●「DDRAW.DLLがありません」というメッセージが出る。

→DirectX（6.0）が正しくインストールされていますか。通常のインストール方法に従ってもDirectXがインストールされず、ゲームが起動しない場合があります。万一そのような事態が起こった場合は、以下の手順でDirectXの手動インストールを行ってください。

→本ソフトのインストールディスク内の「DirectX」の中の「Dxsetup.exe」を実行してください。
※以上を行っても、DirectXがインストールされない場合は、マイクロソフト社にお問い合わせください。

※インストールを行う際には、ハードディスクの空き容量を確認した上で行ってください。また、「Setup Type」で「Custom」を選択すると、最大2.3GBの空き容量が必要になります。この際、2GB以上のファイルをインストールしようとすると警告メッセージが表示されますが、ハードディスク内に空き容量が十分用意されている場合は、問題なくインストールをすることができます。

デモ画面について

●メニュー画面で「View Demos」を選んでもデモ画面が見られない。

→DirectXが正しくインストールされていますか？本ソフトのインストール時に「DirectX6.0」のインストールダイアログが表示されます。DirectXをインストールされていない方はインストールを行ってください。

ゲームが起動しない

●「CDを入れてください」というメッセージが出る。

→CDドライブに本ソフトのCDが入っていないとゲームを起動できません。入っていない場合は、CDドライブに本ソフトのCDを入れてください。

●メニュー画面で「Play」を押してもゲームが起動しない。

→インストールしたときとCDドライブ番号が変わっている可能性があります。その場合、もう一度インストールし直してください。

ゲームの動作がおかしい

●しばらく放っておくとゲームの動作がすごく遅くなる。

→パワーマネジメントまたはパワーセーブを

使用していませんか。もし使用している場合は、終了させてください。ゲーム中に使用していると、誤動作の原因となります。

●ゲーム中、バルダーズ・ゲートの街で昼夜の移り変わりのムービーが無限リピートする。

→バルダーズ・ゲートの街の中で、所持品画面を開いているときに、昼夜が変わるとムービーが流れますが、これがムービー→所持品画面→ムービーと、無限に繰り返されます。これは、ショートカットGキーを所持品画面中に押すことで停止できます。

画面表示がおかしい

●画面の色がおかしくなる。

→本ソフトのウィンドウを優先にしてください。ウィンドウを優先にしても色が直らない時は、他のアプリケーションがパレットを使用している場合がありますので、そのアプリケーションを終了してみてください。

→それでも直らない場合は、パレットがエラーを起こしている可能性があります。ゲームを再起動してみてください。

●画面にちらちらと何かが見える。

→アニメーションカーソルを使用していませんか。もし使用している場合は、終了させてください。ゲーム中に使用していると、誤動作の原因となります。

●プレイヤーキャラ（メインキャラ）が死亡したタイミングでイベントなどが発生し、「ロード」「終了」のボタンが見えなくなった。

→見えないのですが、場所は変わっておりませんので、該当個所をクリックすると、その処理が行われるようになります。

●ゲーム中、ヘルプツールチップの中の日本語が全部表示されていない。

→申し訳ありませんが、英語版プログラムの仕様上、日本語表示幅に制限が出ております。

●256色モードでウィンドウモードに変更したらゲームを進められなくなってしまった。

→本ソフトは、256色モードには対応していません。いったんゲームを終了し、High Color（16ビット）以上でお楽しみください。

※以上を行っても画面表示がおかしい場合は、ご使用の機種のグラフィックドライバがDirectX（本ソフトではDirectX6.0を使用しています）に対応していない可能性があります。ご使用の機種のメーカーに連絡を取り、最新のドライバを入手してみてください（ドライバは弊社では配布できません）。

※グラフィックボードによってはゲームのプレイ中にグラフィックスの異常を起こすことがあります。これは、お使いのグラフィックボードが対応していないDirectXハードウェア呼び出しが使われているためです。私たちはDirectX標準に100パーセント準拠していないドライバを使ってもプレイできるように、これらの呼び出しすべてにソフトウェア割り込みを用意しました。お使いのビデオカードの最新のドライバを使ってもなお問題が残る場合は、ソフトウェア割り込みを有効にしてみてください。ソフトウェア割り込みを使えばグラフィックの異常はたぶん修正されます。ただし、パフォーマンスも低下します。

※グラフィックボードのドライバを最新のものにしてもなお問題が生じる場合は、この呼び出しに対するソフトウェア割り込みを有効にしてみてください。「グラフィックス(Graphics)」の中にあるオプションメニューの中で変更できます。次に、わかっているグラフィックスの問題と、修正するために無効にすべき呼び出しのリストを挙げます。よくわからない場合はいろいろな組み合わせを試してみるとよいでしょう。すべてのソフトウェア割り込みを無効にすればいつでもデフォルトの設定に戻せます。

●様々な症例

現象：
・ゲーム中、オブジェクトの周りに緑のボックスが出る

・マウスカーソルの周りにボックスが出る
対応：
・ソフトウェア透過BLT（Software Transparent BLT）を無効にする

現象：
・アニメーションが「裏返って」見える
・視界（Fog-of-War）が「格子縞」のように見える
・視界（Fog-of-War）に「スパイクのような」角がついている
対応：
・ソフトウェアミラーBLT（Software Mirror BLT）を無効にする

現象：
・ゲームのメイン画面に縦線が入る
・ゲームカーソルがゲーム画面内に「軌跡」を残す
・その他解決されないグラフィックスの問題
対応：
・ソフトウェア標準BLT（Software Standard BLT）を無効にする

●特定のグラフィックボードと修正法

・Matrox Millenium (1)の場合:
ソフトウェアミラーBLT（Software Mirror BLT)とソフトウェア透過BLT（Software Transparent BLT）を有効にする。

・Permediaの場合:
ソフトウェア標準BLT（Software Standard BLT）を有効にする。

●通信プレイ中にホスト側が画面の色数を変更したら落ちてしまった。

ゲーム中の設定変更は通信プレイ中には行わないでください。

BGM・効果音がおかしい

●音量のバランスが悪い・音が出ない。

→Windows95/98のボリュームコントロールで音量のバランスを調節してください。

※以上を行ってもBGM・効果音がおかしい場合は、ご使用の機種のサウンドドライバがDirectX（本ソフトではDirectX6.0を使用しています）に対応していない可能性があります。ご使用の機種のメーカーに連絡を取り、最新のドライバを入手してみてください（ドライバは弊社では配布できません）。

動作を改善するには

●天候(Weather)

「ゲームプレイ(GamePlay)」のオプションメニューで、天候をオフにします。雨や雪のときのグラフィック表示は、コンピュータの性能が低い場合パフォーマンスを大きく低下させることがあります。天候をオフにしてもゲームをプレイする上ではまったく影響がありません。

●影の透過 (Translucent Shadows)

「グラフィックス(Graphics)」のオプションメニューで、影の透過をオフにします。こうすると、背景の上に暗い影が混じるのではなく、すべての影が不透明になります。

●キャラクターの移動音 (Character Movement Sounds)

「サウンド／キャラクターのサウンド(Sound/Character Sound)」のオプションメニューで、キャラクターの移動音をオフにします。

● その他の効果音(Other Audio)

どんな効果音でも、オフにすればパフォーマンスが向上する余地があります。「サウンド(Sound)」のオプションメニューにあるスライドバーを一番左まで動かしたサウンドはまったく演奏されなくなります。

● 仮想メモリ

仮想メモリを調整することは絶対にお薦めしません。バルダーズ・ゲートは割り当てられ

たメモリは仮想メモリ(ハードディスク)であろうと非仮想メモリ(RAM)であろうと目一杯使おうとします。システムにより多くのメモリを追加したりWindowsのスワップファイルの大きさを増やしたりすれば確かにゲームのスピードが増すことはあります。ただし、仮想メモリを増やすのであれば、ゲームを終了させるときにはこの「仮想メモリ」をハードディスクから解放するためにより長い時間がかかることを覚悟しておいてください。

動作低下の原因

● 輝度／コントラスト(Brightness/Contrast)

これらのオプション「グラフィックス(Graphics)」のオプションメニューにあります）の設定をデフォルトでなくするとパフォーマンスの低下を招きます。ゲーム画面が暗すぎる場合はモニタの輝度を調節することをお薦めします。

● DirectXハードウェア呼び出し(DirectX Hardware Calls)

「グラフィックス(Graphics)」のオプションメニューには3つの「BLT」に関するトグルがあります。これらのオプションを有効にすると（場合によっては非常に大きな）パフォーマンスの低下を招きます。これらのオプションはどうしてもグラフィックスの異常が解決できない場合にのみ有効にされることをお薦めします。

●ウィンドウモードで実行する

このゲームをデスクトップ上のウィンドウの中で実行させると、ゲーム全体のパフォーマンスが低下します。

※バルダーズ・ゲートを最小化し、元の大きさに戻すと、ゲームがしばらくの間遅くなることがあります。これは最小化によって拘束されたままだったリソースにアクセスし直しているために起こるものです。
ゲームをウィンドウ内で実行させると全体のパフォーマンスの低下を招くことがあります。

※Alt-EnterやAlt-Tabを使ってバルダーズ・ゲートを最小化し、その後で最小化しておいたアプリケーションをクリックで元の大きさに戻すと、ゲームのサウンドがもつれたり繰り返したり飛んだりします。これは全画面表示から最小化したときにバルダーズ・ゲートが利用できるリソースがなくなったために起こる問題で、少したてば自動的に直ります。

デフラグの勧め

ハードディスクは定期的にデフラグするようにしてください。本ソフトは、インストール容量が大きいため、ハードディスクが断片化されているとパフォーマンスが低下することがあります。

マルチプレイヤーについて

●IPアドレスがわかりません

→通信相手のIPアドレスは、あらかじめ聞いておく必要があります。

●接続方式を選択するとエラーが出る

→指定した接続方式がセットアップされていますか。

例）TCP/IPがWindows95/98にインストールされていない状態でTCP/IPによる接続を選ぶと、エラーが発生します。

●チャットウィンドウに通信相手が表示されない

→以下のことを確認してください。
・相手と同じ接続方式を選択していますか。
・相手が相手待ちの状態になっていますか。
・チームが定員に達していませんか。
→TCP/IPによるLAN対戦の場合
・LANケーブルは正しく接続されていますか。
・相手のパソコンが同じネットワークに接続していますか。

・相手のIPアドレスは正しく入力されていますか。
→IPXによるLAN対戦の場合
・LANケーブルは正しく接続されていますか。
・相手のパソコンが同じネットワーク内に接続していますか。
→モデムの場合
・モデムの設定は正しく行われていますか。
・モデムまでのケーブルは正しく接続されていますか。
→ケーブルの場合
・シリアルケーブルは正しく接続されていますか。
・相手との通信パラメータが同じですか。

●突然プレイ速度が遅くなったり、回線の接続が切れる

→LANの場合
ネットワークの設定が正しくないかLANの状態が悪くなっている場合があります。くわしくはネットワークの管理者にお尋ねください。
→モデムの場合
雑音や混信など、ご使用の回線の状態が良くない場合、このような状況が発生することがあります。再度接続し直してみてください。
・データの圧縮をOFFにしていませんか？データの圧縮はONにしておいてください。
→ケーブルの場合
通信ポートの設定は正しく設定されていますか？ Windows95/98のマニュアルを参照して正しく設定し直してください。それでも正しく動作しない場合は、通信設定を変更してみてください。

●プロトコルをTCP/IPでゲーム作成すると、「BGMAINのページ違反です・・・」とメッセージが表示されて、ゲームが進められない。

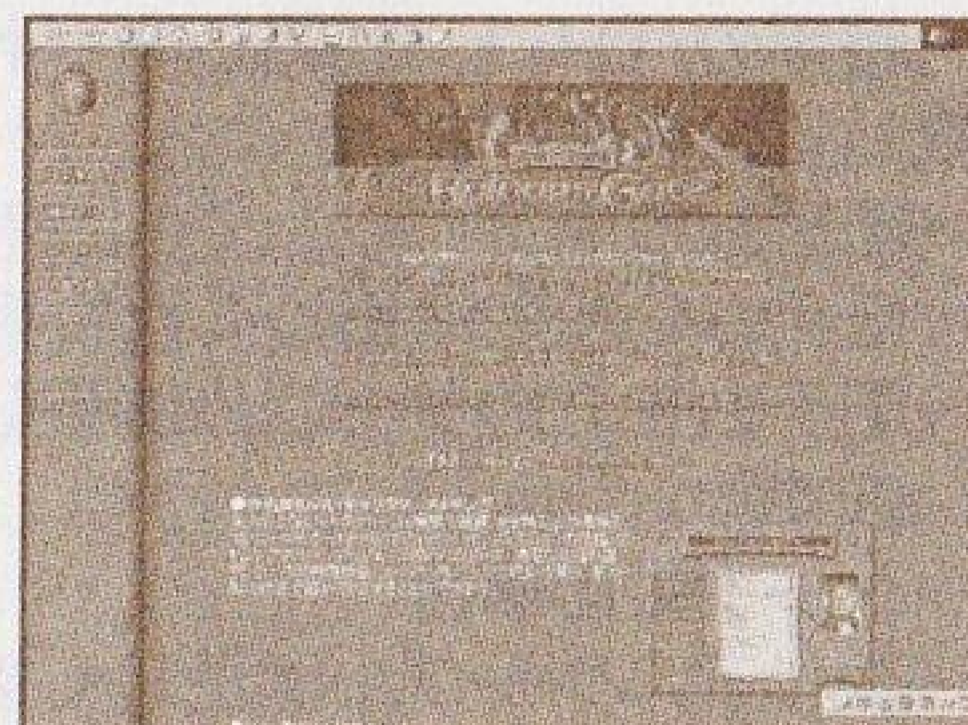
→コントロールパネル>ネットワーク>ネットワークの設定>TCP/IPでプロパティを開き、DNSのタブをクリックして、DNS設定のダイアログを開く。そこで、「DNSを使用する」を選択し、必要な情報を入力・決定する。

通信料金について

モデムによる通信プレイは、電話料金が発生しますので、利用のしすぎに注意してください。

公式ホームページ（日本語）

奥の深いバルダーズ・ゲートの世界の探求をサポート。丁寧に解説した「種族紹介」「クラス紹介」、地図つきクエスト解説「序盤攻略」、「BBS」も用意しています。また、本ソフトに関する各種最新情報もいち早く掲載します。以下のURLにアクセス！（内容は発売時のものです。変更される場合があります）



http://www.sega.co.jp/sega/pc/baldurs/index.html

日本語版作成スタッフ

Japanese Version Producer
: Jun'etsu Kakuta

Technical Adviser
: Takashi Atsu

Graphic Adviser
: Yuuichi Ide

Quality Assurance
: Atsushi Uno
: Sachie Kanda
: Teruo Yabumoto

Testers
: Youichirou Inoue
: Susumu Ookoshi
: Tomohisa Nakayasu
: Katsutoshi Kioka
: Takeshi Ohta

Market staffs
: Keizo Fukahori
: Junko Yasui
: Yumiko Ueda
: Taiji Okamoto
: Yoshiro Tateyama
: Ryosuke Kaji
: Sachiko Watanabe

Japanese version support
: Takashi Iwade
and his friends
: Takashi Atsu
: Kei Suzuki

Translation
: STUDIO HARD Corp.
: Frank DUBOIS
(AZURA Planning Corp.)
: Makoto ANEZAKI
(AZURA Planning Corp.)
: Nina HUMPHREYS
(AZURA Planning Corp.)
: Kaori IINO
(AZURA Planning Corp.)
: Ken HAMAMOTO
(AZURA Planning Corp.)
: Yoshika HIRATA
(AZURA Planning Corp.)

: Kei Suzuki
: Jun'etsu Kakuta

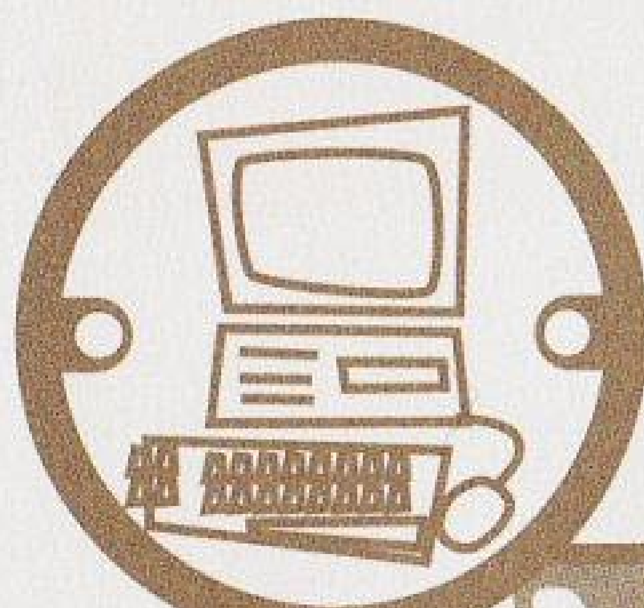
Special Thanks
: Toshinori Asai
: Shun Arai
: Hiroyuki Otaka
: Masato Ozutsumi
: Koue Tsukuda
: Kei Suzuki
: Tomoki Kaji
: Nobuyuki Takahashi
(STUDIO HARD Corp.)
: Satoshi Ide
(STUDIO HARD Corp.)
: Nobuko Jones
: Saori Onoda

Manual & Package
: Kaoru Ichigozaki
: Yoshihiro Sakuta
: Mitsuaki Chono

Publicity & Promotion
: Toshiro Nakayama

Licensing Manager
: Shozo Hirano

最新情報いっぱい！
SEGA™のインターネットサイト！



セガ エンターテイメントユニバース

INTERNET
インターネット

セガ公式ホームページ
http://www.sega.co.jp/

PCソフトの情報を満載！セガPCのホームページはこのURLにアクセス!!
http://www.sega.co.jp/sega/pc/



★セガPCディスクは修理できません。何か支障がございましたら、
セガPC ユーザーサポートセンターまでお問い合わせください。

この商品に関するお問い合わせ先

セガPC ユーザーサポートセンター

受付時間　月〜金曜日　10：00〜17：00（除く祝日）

TEL 047-380-6441

●セガPC ユーザーサポートセンターではテクニカルサポートのみ行います。ゲームの攻略法に関するご質問にはお答えできませんので、あらかじめご了承ください。
●セガPCに関するお問い合わせは、上記以外の番号ではお受けできません。

株式会社 セガ・エンタープライゼス　本　社　〒144-8531 東京都大田区羽田1−2−12

SEGA™

Interplay™

BY GAMERS. FOR GAMERS.™

BIOWARE® CORP



BLACK ISLE studios



675-0107